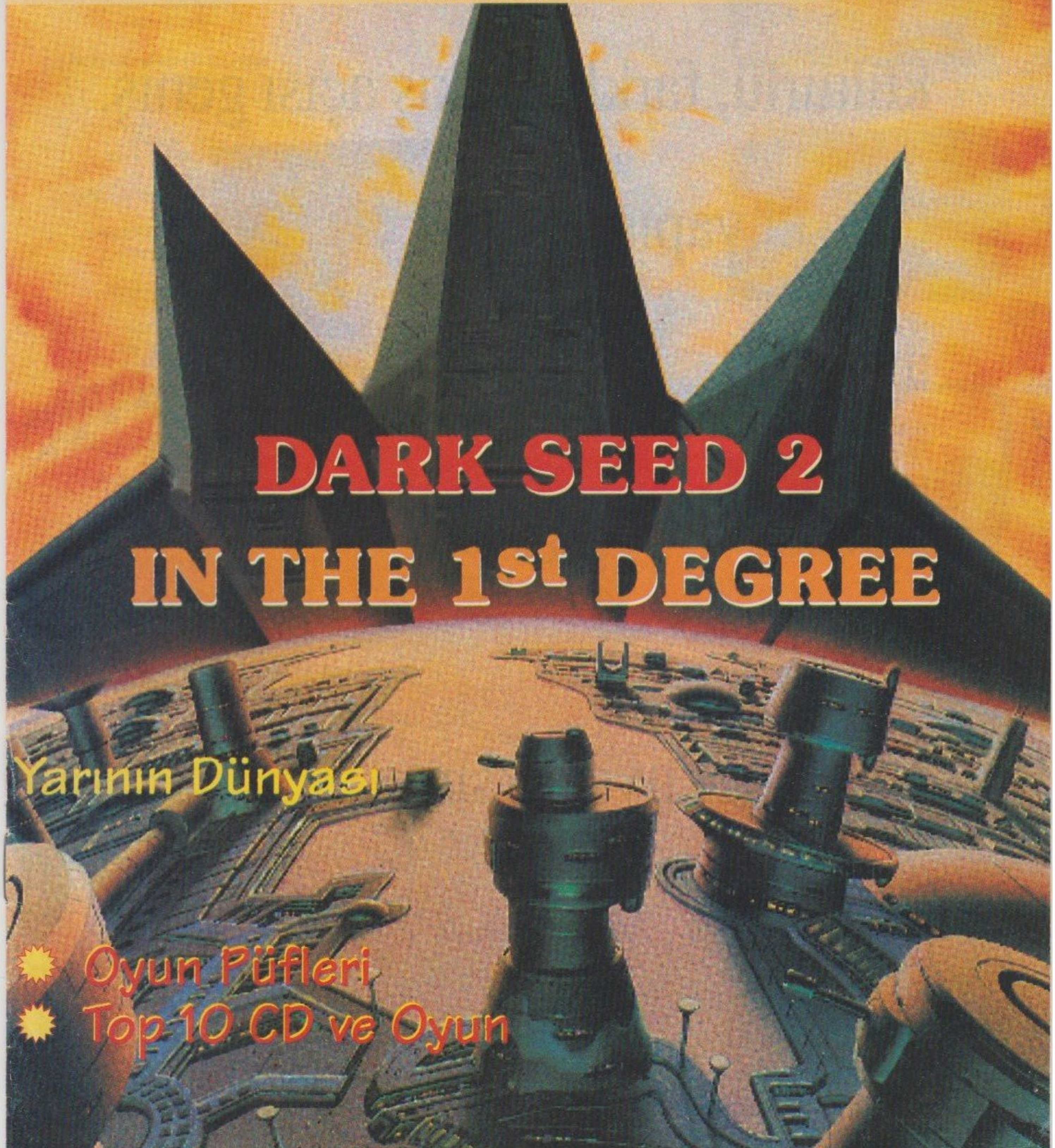
Xanthin

ZEPLİN

PC Magazine Türkiye'nin Ücretsiz Ekidir.

Aylık Bilgisayar Ev ve Oyun Dergisi Yıl: 2 Sayı: 18 Ekim 1996



DARK SEED 2

IN THE 1st DEGREE

Yarının Dünyası

- Oyun Püfleri
- Top 10 CD ve Oyun

ZEPLİN

Yıl: 2 Sayı: 18 • Ekim 1996

Yönetim Kurulu Başkanı
DİNÇ BİLGİN

Bir Numara Yayıncılık A.Ş. Adına
İmtiyaz Sahibi:
ERCAN ARIKLI

Genel Yönetmen
MEHMET E. DEMİREL

Yayın Koordinatörü: AHMET ÖRS

Genel Yayın Yönetmeni:
BALABAN CERİT

Editör: DENİZ TANIŞ

Sayfa Tasarımı
GÜLEN ATBAKAN

Yazı Kurulu: HAKAN KANTAŞ, LÜTFÜ GÖZGÜCÜ, ERDEM ÜNEY, ENDER KASIM

Teknik Koordinatör: FAZIL MECİT

Reklam Koordinatörleri:
RANA KARLIDAĞ

Reklam Müdürü: ÇİĞDEM MUTLU

Müşteri Temsilcisi: PINAR DENİZMEN

Rezervasyon: NURHAN POYRAZ

Müessese Müdürü: ŞAKİR GÜLSEVER

MEDİ GRUP

Murahhas Üye: TAHSİN KARAN
Genel Müdür: ARİF POYRAZ (REKLAM)
Genel Müdür: MİTHAT TOPAÇ (SAT-PAZ)
Genel Müdür Yardımcısı: KEMAL GÜLER
Ankara Koordinatörü: SERPİL GOGEN
Ankara Haberler Müdürü: LÜTFÜ ÖZEL

ZEPLİN
Adres: Medya Plaza, Basın Ekspres Yolu 34540
Güneşli İstanbul
Yazı İşleri: 5028452, 5028434, Faks: 5028346
Medya Plaza Santral: 5504870 (10hat)
Reklam Grubu Santral: 2823310 (10 hat)
Not İçin: Fatma Süngü, 5028452
Dağıtım: Birleşik Basın Dağıtım A.Ş., 5502504
Baskı: ME-PA Medya Paz. San. Tic. A.Ş.

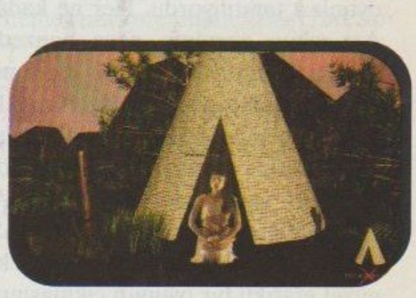
BU DERGİ BASIN MESLEK İLKELERİNE
UYMAYI TAAHHÜT EDER

İÇİNDEKİLER



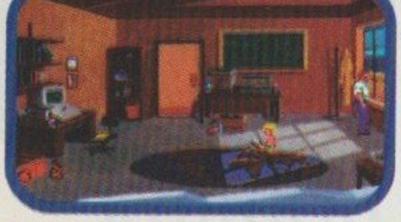








İLK GÖZAĞRILARI



İlk kullandığınız bilgisayarı hatırlıyor musunuz? Şimdi her bilgisayarda o ilki yaşamak mümkün.

AYCAN GÜLEZ

Şu anda bir PC'ye sahip olan pek çok kişinin bir zamanlar, büyük bir olasılıkla, bir "ev bilgisayarı" olmuştur. Örneğin 70'lerde veya 80'lerin başında doğup da Commodore 64'lerle bir kerecik de olsun oyun oynamamış pek kimse kaldığını sanmıyorum.

Gariptir, ev bilgisayarlarından PC'lere geçiş süreci, bende tam tersine gelişti. İlk bilgisayarımı 1989 Ağustos'unda almıştım: Bir Commodore PC-I. INTEL 4.77 MHz 8088 işlemci, 512 KB RAM, 5.25" 360 KB disket sürücü, 84 tuşlu standart XT klavye ve 12" Hercules Mono ekrandan oluşan "güçlü başlangıç bilgisayarım", satıcının dediğine göre bana en az beş yıl giderdi.

Bilgisayarın markası Commodore olunca işime yarar diye hemen gidip bir Commodore dergisi (artık yayımlanmıyor) aldığımı hatırlıyorum. Derginin sayfalarında bol bol Amigalar'dan bahsediliyor, rengarenk grafikli Amiga oyunları tanıtılıyordu. Her ne kadar bu Amiga'nın cisminin neye benzediğini dergi sayfalarını karış karış incelememe rağmen bulamadıysam da Amigalar'ın yeteneklerinden oldukça etkilenmiştim.

Bu arada, derginin program döküm ekindeki uzun mu uzun C64 BASIC programlarını, naçizane GW-BASIC'imde yazıp çalıştırdıktan sonra ekrana güzel grafikli bir oyunun çıkmasını beklerken, elbette aldığım sonuç, bol bol hata mesajından başka bir şey olmuyordu. Yazdığım programları asıllarıyla karşılaştırıp her seferinde de hiçbir hata bulamadıktan sonra, şu ölümcül sonuca vardığımı hatırlıyorum: "Galiba bu Commodore 64, benim Commodore PC'imle uyumlu değil".

Sonraki iki yılım Amiga'ya gıpta, CGA emülatörlerine de küfürle geçti. Arasıra C64'ü olan bir arkadaşımın evine gider "adam gibi" oyunlar oynardım. Favorim ise Commando'ydu. Arkadaşımın 8-10 defa ağır ameliyat geçirmiş, ahı gitmiş vahı kalmış joystickleriyle, Arap teröristleri temizlemek oldukça zevkli oluyordu doğrusu. İşin garip tarafı, bu tür oyunlar PC'lerde hala fazla bulunmuyor.

PC-I'i sattıktan sonra (sattığım kişiyi almaması için o kadar da uyarmama rağmen), birkaç bilgisayar daha değiştirdim: Sırasıyla 386DX-20, 486DX-40 ve 486DX4-100. Yeni bilgisayarlarım PC-I'in ilkelliğinden kat kat uzaktılar; ama yine de aklım o ev bilgisayarlarında kalmıştı. Bu yüzden de iki yıl kadar önce elden düşme bir C64 alarak kendimi biraz tatmin etmiş oldum. Hatta bir aralar bir Amstrad CPC 6128'i ucuza kapatmaya çalıştığımı hatırlıyorum. Bugünlerde ise şöyle ucuza bir Amiga 500 alma düşüncesini taşımaktayım. Bakalım ne olacak?

EMÜLATÖRLER!

Eski oyunları özlüyorsanız, işte size PC üzerinde yeterince iyi bir çözüm: Eğer Internet erişiminiz varsa, Apple II, ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC ve Amiga için emülatörler bulabilirsiniz. Hatta Amiga hariç yukarıda adı geçen tüm bilgisayarların yazılımlarını da yine Internet sayesinde çekebilirsiniz. Üstelik bu tümüyle yasal. Çünkü bu bilgisayarlar (yine Amiga hariç) ve yazılımları artık hiç satılmıyor. Üstelik bu bilgisayarlara yazılım üreten firmaların birçoğu ya kapandı, ya da yazılımlarını başka bilgisayar platformlarına taşıdı.

★★½☆☆

APPLE II EMÜLATÖRLERİ:

ApplePC v2.40ß (freeware):

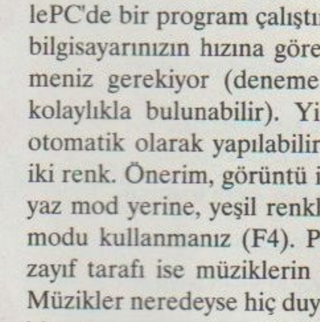
Apple şirketinin bugünkü haline gelmesindeki belki de en büyük etken Apple II'dir. 70'lerin sonuyla 80'lerin başında bayağı bir moda olan "garaj çalışmalarının" birinin ürünü olan Apple I'in küçük kardeşi Apple II, zamanının en çok satan ev bilgisayarıydı.

ApplePC, Apple II ve II+ 'ı taklit edebiliyor. Boy olarak da ROM dosyaları hariç, oldukça küçük bir emülatör (45K). Ancak kullanımı pek kolay değil. Ayrıca programın yanında gelen dokümantasyon da hiç doyurucu değil. ApplePC'de bir program çalıştırmadan önce bilgisayarınızın hızına göre bir sayı girmeniz gerekiyor (deneme yanılma ile kolaylıkla bulunabilir). Yine de bu iş otomatik olarak yapılabilirdi. Grafikler iki renk. Önerim, görüntü için siyah-beyaz mod yerine, yeşil renkli monokrom modu kullanmanız (F4). Programın en zayıf tarafı ise müziklerin emülasyonu. Müzikler neredeyse hiç duyulmuyor gibi bir şey.

★★★☆

AMSTRAD CPC EMÜLATÖRLERİ:

Amstrad CPC 464, 664, 6128 modellerini taklit edebiliyor. Anında (on-line) yardım desteği var. Grafikler, daha iyi sonuçlar için VESA uyumlu SVGA kartlarında 1280x1024'e kadar çıkabilen çözünürlüklerde gösterilebiliyor. Yalnız, çözünürlük arttıkça görüntünün bo-



Navy Moves I (Amstrad CPC 464)



Amstrad CPC 6128'in açılış ekranı , oldukça nostaljik

yutları da doğal olarak, gittikçe küçülüyor. Sesler için PC'nin iç hoparlörüne ek olarak Sound Blaster ve GUS destekleniyor. Oyunlarda PC'nin analog joystickleri doğrudan kullanılabiliyor. Grafik ve animasyonlar hemen hemen sorunsuz olarak görüntüleniyor; ama ne yazık ki ses ve müziklerin emülasyonu tek kelimeyle felaket.



Silkworm (Amstrad CPC 464)

Çalıştırdığınız bir programın herhangi bir yerinde F6 tuşuna basmanız, belleğin o anki durumunu diske kaydetmenizi sağlıyor. Sonra F5 ile tekrar F6 tuşuyla kaydettiğiniz yerden devam edebiliyorsunuz. Sevdiğiniz ekran görüntülerini, daha önce kaydetmiş olduğunuz dosyaları GIF formatında resimlere dönüştüren SNA2GIF (paketle birlikte geliyor) adlı programla elde edebilirsiniz.

COMMODORE 64 EMÜLATÖRLERİ:

C64S v1.1 (yazılım):

Sadece Commodore 64'ü taklit edebiliyor. Commodore 128 desteği yok; ama bu o kadar önemli değil. Grafik ve de özellikle müzik emülasyonlarında sorunları var. Shareware uyarlaması programın birçok özelliğinin kullanılmasına izin vermiyor ve üstelik 10 dakikalık kullanımdan sonra kendiliğinden DOS komut satırına dönüyor. Bu süre, ilk bakışta gözüktüğü gibi çok sınırlı bir süre değil aslında. Şahsen ben hiç bir C64 programını, daha doğrusu oyununu, emülatörde bu kadar uzun çalıştırmadım. Eğer 69.95$ dolar verip de kayıtlı (registered) bir kullanıcı olursanız, bütün bu sınırlamalar ortadan kalkıyor. Sadece kayıtlı uyarlamada olan özellikler ise Reset emülasyonu, PC yazıcı desteği (sadece yazı çıktısı), monitör/hata ayıklayıcı programları (çalıştırılan programların kodlarını C64 Assembler'ına dönüştürülmüş biçimde incelemek ve bu kodlar üzerinde oynamak için), ekran görüntüsünü Windows BMP formatında diske kaydetme ve ayrıca C64 ile veri alışverişi yapmak için kablolar, devreler, programlar. Son olarak shareware uyarlaması, hızlı yükleyicili (fast loader) oyunları desteklemiyor. Bu da Internet'te bulabileceğiniz oyunların yarısını çalıştıramayacağınız anlamına geliyor. Ancak programın dokümantasyonunda kayıtlı uyarlamanın bu sorunu çözdüğü söyleniyor. C64S vasat bir emülatör olduğu halde, Internet'te en çok desteklenen PC C64 emülatörü ve ne yazık ki Internet'te bulabileceğiniz C64 programlarının çoğu da bu emülatörün okuduğu formatta kayıtlı.



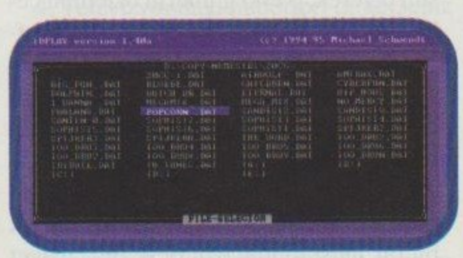
Boulder Dash (Commodore 64)



The Last Ninja (Commodore 64)

SidPlay v1.40a (cardware):

Bu program aslında tam anlamıyla bir C64 emülatörü değil. SidPlay, C64'ün müzik yongası olan MOS 6581'in ya da daha iyi bilinen adıyla SID'in özelliklerini taklit ederek, C64 müziklerini PC'de bir ses kartı yardımıyla çalabiliyor. Ayrıca C64'ün merkezi işlem birimi olan MOS 6510'u da taklit ederek, sadece müzik çalmak için yazılmış C64 makine kodlarını da çalıştırabiliyor. Program EMS bellekle, başka programlar çalışırken arka planda da çalışabiliyor. Müziklerin kalitesi C64'e çok yakın. Keşke diğer C64 emülatörleri de aynı kaliteye ulaşabilseler. Program ücretsiz; ama bu programı sürekli kullanıyorsanız, yazarına güzel bir posta kartı atmanız isteniyor.



SIDPlay v1.40a Dosya Seçim Ekranı

Not: Internet'teki bütün Amiga emülatörleri, yasal sorunlar yüzünden, çalışmak için bir Amiga 500'den alınmış ROM görüntüsü (ROM Image) ve bunu yapmak için de özel bir kablo gerektiriyor. Son olarak da PC disket sürücüleri ne yazık ki Amiga'nın 880K'lık disketlerini okuyamadığı için bu disketlerin içeriklerinin PC'ye yine bu kablo kullanılarak aktarılması gerekiyor. Bu aktarım işleri için gerekli yazılımlar genellikle emülatörlerin yanından çıkıyor. Ancak benim ne Amiga 500'üm, ne de Amiga 500 programlarım olduğu için, bu emülatörleri deneme şansım olmadı.

Internet E-Posta: gulez@bilkent.edu.tr

Yukarıda adı geçen emülatörleri ve ilgili ev bilgisayarlarının programlarını bulabileceğiniz Internet FTP adresleri:

ApplePC
ftp://ftp.asimov.net/pub/apple_II/emulators/applepc

C64S
ftp://ftp.digital.com/pub/micro/pc/simtelnet/msdos/emulate/c64s11bd.zip

CPCEmu
ftp://oak.oakland.edu/Simtel/ msdos/emulator/cpcemu14.zip

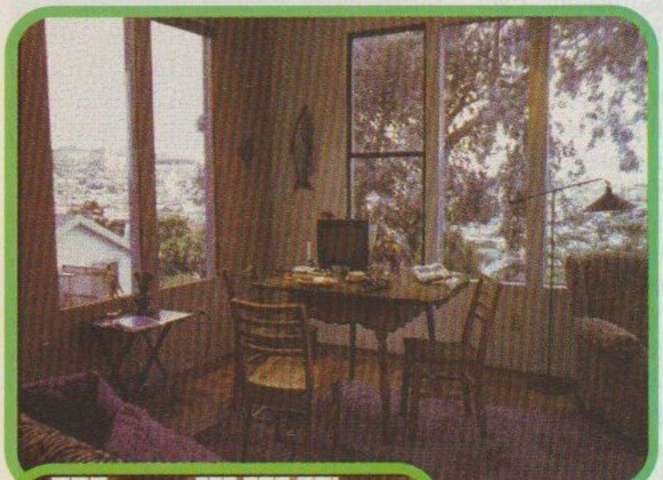
SidPlay
ftp://frodo.hiof.no/pub/c64/sidmusic/

Commodore 64 Oyunları
ftp://arnold.hiof.no/games/

SidPlay Müzikleri
ftp://frodo.hiof.no/pub/c64/sidmusic
ftp://ftp.wustl.edu/pub/aminet/

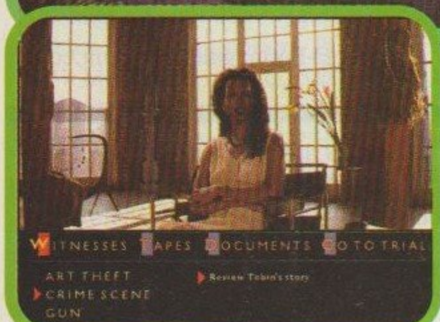
Amstrad CPC Programları
ftp://ftp.nvg.unit.no/pub/cpc/

In The 1st Degree



San Fransisco'nun sanatla bezenmiş sokaklarından birinde başlayan bir düğümü çözmekle görevli bir savcı olmak ister misiniz? O halde In The 1st Degree'yi inceleyin.

E & E



Ne demek yani in dı först digrii. Ne garip adlar seçmeye başladılar. Ama bu garip ad seçiminden E&E yılmadan, bıkmadan ve usanmadan size bu garip adlı oyunların nasıl şeyler olduğunu anlatacaklardır. Aslında bu oyun o kadar muhteşem bir oyun değil. Yalnızca savcı olmak isteyenler olabilir diye çıkarılmış, interaktif film niteliği taşıyan bir oyun. Oyundaki olaylar ve karakterlerin bir hayal ürünü olduğunu sonunda belirten nadir oyunlardan. Şimdi isterseniz, oyunun konusuna değinelim, ama istemesenizde değineceğiz.

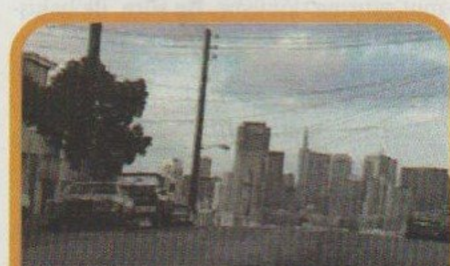
San Francisco'nun, South-of-Market (Güney Market) bölgesi, bir zamanlar suçun kaynadığı bir yerdi. Ama şimdi öyle mi? Şimdi San Francisco'nun kalbur üstü tabir edilecek, sanatla iç içe olan bir yeri. Bir sabah şimdileri düzelmiş olan halini beğenmeyip, nostalji olsun diyerek, o eski günlerin özlemini çekermiş gibi uyandı. Ve o gün South-of-Market galerisi sahiplerinden Zachary Barnes vurularak öldürülmüş bir şekilde bulundu. Yanında ise uzun süreden beri arkadaşı ve aynı zamanda iş arkadaşı olan ressam James Tobin, yaralı olarak bulundu. Ne kadar James Tobin, bu bir nefsi müdafaydı dese de, cinayet işlemekten dolayı suçlandı.

Ortada ölü bir galeri sahibi ve yaralı bir ressam var. Siz de katilin ressam olduğunu kanıtlamaya çalışıyorsunuz.





Bu, yıllardır sakin duran San Francisco'da olan, en sansasyonel olaydı. Siz, yani G. Sterling Granger, James Tobin'in birinci dereceden bir cinayet işlediğini ispatlamak zorundasınız. Görevinizde başarılı olabilmek için altında yalanlar yatan bir sürü olayı çözmeniz gerekiyor. Tanıkları dinleyeceksiniz, kurbanın eşini, sanığın kız arkadaşını ve bunun gibi daha birçok insandan önemli şeyler dinleyip, bantları izleyip, olayın derinlikle-



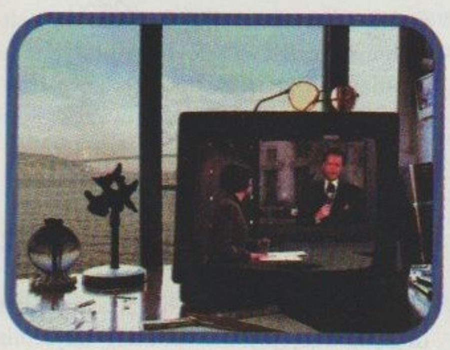
rine doğru bir yolculuğa çıkacaksınız. Ve derinliklere indikçede cevaplanmamış sorularla karşılaşacaksınız. İşte göreviniz bunları inceleyip, James Tobin'i birinci dereceden suçlu ilan etmek (Adamla ne derdiniz varsa? Varsa yoksa işiniz James Tobin'i birinci dereceden suçlu ilan etmek). Zaten In The First Degree, birinci derecede demek.

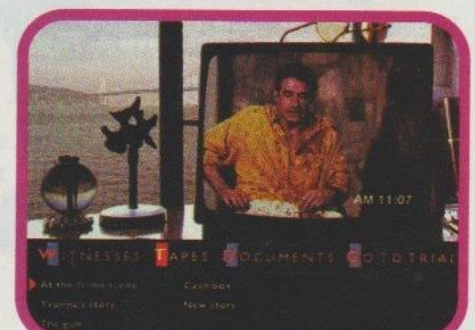


Olay bu. Yani bir cinayet vakası ve birsini birinci dereceden suçlu ilan etmek isteyen bir şahıs. Aslında bu oyunu olayı çözmeye çalışan asi bir dedektif şeklinde yapsalardı, daha güzel olacaktı (Bunun gibi bir oyunu gene E&E yazısı olarak okuyacaksınız). Neyse oyun bu ama bu oyunu yazının başında da yazdığımız gibi savcı olmak isteyenler ya da savcılık deneyimi geçirmek isteyenler için ideal. Şimdi oyunla ilgili birkaç açıklama ve tüyo.

Oyunun San Francisco'da geçtiğini hepiniz anlamışsınızdır herhalde (Anlamayanlar anlayanlara sorsunlar). Oyun gerçek hayatta geçtiğinden burada sizin ilginizi çekmek için yapmadıklarını bırakmayacak televizyon kanalları olacaktır ve özellikle şu sloganları duyacaksınız. "Prime Time zamanında biz en çok izlendik!", "İki günde bir en çok izlendik!", "Beş yıla damgamızı vurduk!", "Gece yarısından sonra en çok biz izlendik (Tabii her zaman bu saatlerde en yüksek rating oranı SAT-1 'dedir; ama neyse)" ve bunun gibi. Ayrıca bilmem kimin Java evini ziyarete filan gidiyorsunuz (Doğal olarak gidip burada Java appletlerini midenize indirmiyorsunuz. Bilmeyenleriniz için hatırlatalım Java İngilizce argoda kahve anlamına gelir) Gerçek hayatta insana yön vermek isteyenler çok olacaktır. Burada da öyle. Size dolaylı olarak yol gösteriyorlar. Yani televizyonu kullanıyorlar (Medyanın gücü). Şimdi sıra geldi tüyolara.

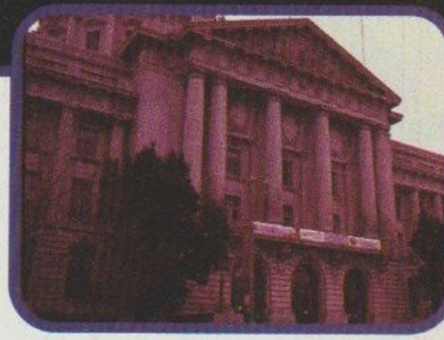
Olaylarlar gelistikçe başka başka tanıklar ortaya çıktıkça daha da şaşkınlık verici bir hal alıyor.





1. Yanınızda her zaman bir kalem, kağıt bulundurun.
2. Kaleminizi kullanarak kağıda notlar alınız (İnsanlar bu kadar aptal mı?).
3. Kalemtraş bulundurmanız sizin yararınıza olacaktır. Hatta istek üzerine pergel, silgi, kahve makinası vb. gibi bilimum savcılık eşyası.
4. Televizyondaki haberleri dinlerseniz size iyi tüyolar vereceklerdir.
5. Kesin emin olmadan sakın mahkemeye çıkmaya karar vermeyin.

Oyunun grafikleri ve sesleri güzel. Amma velakin oyunu oynama isteği içinizde doğmuyor. Bu oyun daha da güzelleşebilirdi. Fakat maalesef bu oyunun yapımcıları böyle bir olay peşinde değiller herhalde. Kendi egolarını tatmin etmek için ellerinden geleni yapmışlar. Zaten Savcı denince aklınıza, Kadir İnanır'dan başka kim gelebilir ki?



Oyunun arabirimi kötü, hiçbir özelliği yok. Oyunun müziği de yok. Yani sizin anlayacağınız bu oyun öyle çok ilginç bir oyun değil.

Piyasada çok daha güzel oyunlar varken bu oyunu almak için bir kez daha düşünülebilir. Siz de bizim gibi X-Wing vs TIE fighter'ı bekleyin.

IN THE FIRST DEGREE

ORTAM: CD-ROM
ADET: 2
RAM BELLEK: 8 MB
SABİT DİSK ALANI: 1 MB (Sadece CD'den de oynanabiliyor)
MİKRO İŞLEMCİ: 486 DX2/66
GRAFİK KARTI: SVGA
SES KARTI DESTEĞİ: Sound Blaster ve uyumluları
DEĞERLENDİRME: *** (5 üzerinden)
DAĞITICI: Nokta Dış Ticaret
TEL.: 0.312 427-7522

ECZA DOLABI

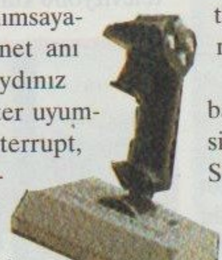
JOYSTICK'LE ARANIZ NASIL

Bilgisayarlar ve yan birimleri izlenmesi güç bir hızla her gün gelişiyor. Peki eski dostumuz joystikler bu kervanı kaçırıyorlar mı?

Derleyen: ATEŞ ÖĞÜTCÜ

Eski gözdeniz görevini yapamadığında ne yaparsınız? Ucuz joystick'inizi şöyle bir düşünün (150 dolarlık bir Thrustmaster FLCS'niz varsa ucuz diyemeyiz elbette). Günümüz oyunlarında ses kartı ve grafik konfigürasyonundan sonra başımızı en çok ağrıtan üç büyük sorun muhtemelen joystick'lerden kaynaklanır. Ancak joystick'leri düzeltmek için gerekli olan bilgiyi edinmek zordur. PC'nizdeki oyun portunu iyice inceleyelim. İşlevini kontrol edip karşılaşabileceğiniz birkaç problemi nasıl çözebileceğiniz hakkında bazı öneriler getirelim. Orijinal IBM PC'deki çıkışla aynı tasarımdadır. O zamandan beri sabit diskler daha hızlandı ve büyüdü, grafikler esaslı bir şekilde gelişti, PC'ler sesi stereo veriyorlar, CPU'lar çok daha hızlı ve fareler hayatınızı bir dereceye kadar kolaylaştırdı. Ancak Joystick portu, yaklaşık onbeş yıl evvelki şekliyle kaldı. Teknolojinin bu zamansız ve esrarengiz bölümüne bir göz atalım dilerseniz. İlk nokta şudur ki, joystick adaptörü interrupt'sız çalışır. Eğer ses kartınızı kullandığınız zamanı anımsayacak olursanız, bir internet anı belirlemek zorundaydınız (Genellikle Sound Blaster uyumlu olanlar için IRQ5). Interrupt, basit olarak belli bir cihazın (örneğin bir ses kartı) CPU'nun omuzuna dikkatini çekmek için vurması gibi düşünülebilir joystick'ler, interrupt yapmazlar. Bunun yerine joystick'lerin ortak bir IO adresi vardır (Alışılagelmiş adres 2 01'dir). Bu adresi bir posta kutusu olarakda düşünebilirsiniz. Oyun portu, bilgiyi posta kutusuna atar ve bilgisayarda onu oradan alır. Fakat gerçekte alınan hangi bilgidir? En belirgin cevap joystick'in dönüşü sırasında aldığı pozisyonlardır olabilir. Bunu yapmanın en doğru yolu bir analog sayısal dönüştürücü aracılığıyla uygulamak olacaktır. (ADC), bu joystick'in analog konumunu sayısal bir sinyale dönüştürecektir. Ne yazık ki; PC'nin ilk üretildiği yıllarda ADC'ler pahalı idi. Bu yüzden daha ucuz bir çözüm yoluna başvuruldu. Joystick'in kendi içinde birçok potansiyometre bulunur. Bunlar basit olarak değişken konum dirençleridir, daha çok bir vantilatör üzerindeki hız ayar düğmesi ya da elektrikli bir sobanın ısı ayarı gibi düşünülebilir. Çoğu joystick'te her dönüş noktası için bir tane olmak üzere iki potansiyometre vardır.











Oyun kartında joystick'in konumuna bağlı olarak zaman sürekliliği değişen bir sinyal veren zamanlama devresi bulunur. Sinyalin süresini ve dolayısıyla joystick'in konumunu almak için oyun devamlı oyun kartının IO adresini kontrol etmek zorundadır. Tekrar edecek olursak joystick'in konumu hakkında kesin bilgi alabilmek için oyun yazılımı devamlı olarak IO adresini kontrol etmek zorundadır. Bu joystick'in konumu hakkındaki bilgiyi okumaya çalışırken değerli CPU devrelerinin yanması anlamına gelir. Aslında, bilgisayarınızın CPU'sunun yüzde 15'i joysticki kontrol ederken tükenebilir.

SICAĞA TAHAMMÜLÜNÜZ YOKSA

Bir güçlük daha var. Bilgisayarın hızı değiştiğinde, joystick konum sinyalinin

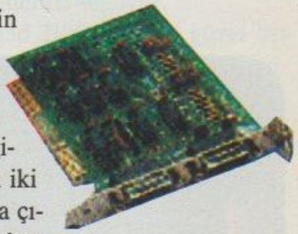
süresi de değişir. İşte adı kötüye çıkan joystick ayarlama usulllerinin geçrekte yaptığı budur. Oyun kartı ve joystick'i bilgisayarın hızına ayarlamak. Bekleyin daha kötüsü var. Çoğu ucuz oyun kartı ve ses kartlarındaki birkaç taneden fazla joystick portu, termal sürüklenme denilen bir fenomene uğrarlar. Bilgisayar ısındıkça joystick sinyallerinin süresi gerçekten değişir ve joystick sürüklenmesinin ana kaynağı bu sapmadır. Çok ucuz oyun kartları sözkonusu olduğunda devamlı olarak joystick'inizi ayarlamak zorunda kalırsınız. Elbette, modern Pentium sistemleri, geniş hafıza kapasiteleri ve karmaşık grafik kartları ile çok daha fazla termal sürüklenme ve..... neyse, gerisi malum. Bir başka sorun, ucuz joystick'lerden kaynaklanır. Bunların pot ve yayları nispeten sınırlı bir kullanımdan sonra darmadağın olma eğilimindedirler. Pekala, böylece üzerinde yığınla düğme bulunan iyi bir joystick'e, 100 doların üzerinde para saydınız. Belki sadece dört düğmesi olan bir CH fightstick pro ya da Thrustmaster FCS'de olabilir tabii. Bu gelişmiş kontrol aletlerinden birini görünüşte takviye eden bir oyun seçtiniz ve bunu yalnızca çok pahalı iki düğmeli, diğer düğmelerinin üzerinde pek bir işe yaramayan ilave parçalar olan çok pahalı bir aletiniz olsun diye yaptınız. Muhtemelen daha eski, sadece tek joystick bağlayabileceğiniz çok fonksiyonlu bir IO kartınız vardır.

Çok ucuz oyun kartları sözkonusu olduğunda devamlı olarak joystick'inizi ayarlamak zorunda kalırsınız.

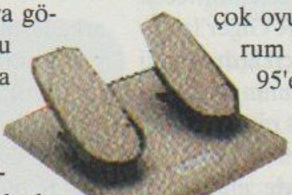




Joystick'inizi ya bir ses kartına ya da sadece bu iş için kullanılan bir joystick kartına bağlayın. Sonra speed compensated oyun kartları var. Thsustmaster CH products ve Advanced Gravis piyasaya görünüşte CPU hızına uyumlu kartlar sunuyorlar. Aslında yaptıkları joystick'in sinyal süresini ayarlamaktan ibaret ve joystick rutinleri çok hızlı bilgisayarlarla uyum sağlayan bazı eski yazılımlar içinde yararlı oluyor. Bu kartların asıl yararı termal sürüklenmeyi azaltan yüksek kalitede parçaların kullanılmasıdır. Joystick problemlerinin bir başka suçlusunda kötü oyun tasarımıdır. Örneğin bazı ayarlama rutinleri joystick üst-sol veya alt-sağ konumdayken bir düğmeye basmanızı gerektirirler. Sonra değerleri okuyup, onların doğru olduğunu varsayarlar. Fakat bir düğmeye basarken joystick köşede değilse ne olacak? Sonuç ani bir joystick sürüklenmesi olacaktır. Bazı oyunlar bilgisayarların asla hızlanmayacağını varsayarlar. Joystick atışlarını saymak için küçük rakamlar kullanırlar. Kullanıcı bilgisayarın hızını iki veya üç katına çıkarınca, aniden joystick'in çalışması bozulur. Bu problem eski oyunlar için oyun yamaları çıkararak halledildi. Sonsuza kadar joystick problemleri çıkararak halledildi.



Oyun kartında joystick'in konumuna bağlı olarak zaman sürekliliği değişen bir sinyal veren zamanlama devresi bulunur.



Sonsuza kadar joystick problemleri ile birlikte mi yaşayacağız? Oyun portu programlama sanatı, esrarlı ve pek iyi anlaşılamamış bir olaydır; hatta birçok oyun programcısı için bile durum böyledir. Oyunlar Windows 95'e doğru ilerlerken, oyun programcıları oyun portuna geçiş için standard yöntemler kullanmaya başlayacaklar.

Mamafih şimdilik eski IBM oyun portu teknolojisi sınırları içinde yaşamak zorundayız. Bugün için en iyi çözüm, iyi bir joystick ve oyun kartı almak ve yeniden ayarlamalara hazırlanmaktır denilebilir.

DARK SEED 2

Adventure sevenler için, koleksiyonlarında bulunması gereken bir oyun. Güzel çizimleri için bile değer.

E & E



Alien filmini bilmeyeniniz yoktur. Hani şu çift ağızlı ucubelerin insanlara saldırdığı film. Laf aramızda bu Alien'lar biraz garipler. Hedefleri sürekli aynı kadın. Film prodüktörlerinin böyle bir yaratığa ihtiyaçları vardı herhalde. Baktığımız zaman aklımıza takılan, "Hangi aklıevvel bu yaratıkları yaratmış?" şeklindeki sorulara yanıtımız H.R Giger. Bu adamın bütün çalışmalarını içeren bir albümü inceledik. Tasarımlar ve çizimler müthiş. Eeee, bu tasarım ve çizimlerin sadece biri değerlendirilecek değil ya. Cyberdreams H.R Giger'la anlaşma yapıp Dark Seed'i çıkardı. Şimdi de bayağı ilgi gören bu oyunun ikinci sürümünün tanıtımıyla, her zamanki gibi karşınızdayız.

Aslında Dark Seed 2 öyle muhteşem bir oyun değil. Fakat gerek grafik kalitesi, gerekse ses kalitesi olarak çok ileri bir oyun. Grafiklerde 256 renk arabirim kullanılması tavsiye ediliyor. Fakat siz istediğinize ayarlayın. Çok güzel ve ayrıntılı grafikleri yine de izleyebileceksiniz.

Bunun dışında Dark Seed 2'de sesler gerçekten özenle kaydedilmiş ve net. Yani bu oyun için şunları söyleyebiliriz: Evet oyunun müziği yok. En azından sürekli tekrarlayan kısa bir müzik koysalardı bile güzel olurdu. Ama nerde? Oyunu çalıştırmak için 486 yeterli. Yani öyle yüksek bir sisteme ihtiyaç yok.

Oyuna başladığınız zaman adamımız bir kabus görüyor. Ekranda adamı bir devlet dairesinde koşuştururken görüyoruz. Bunun hemen ardından adamımız kendini bir SSK hastanesinde buluyor. Kız

Dark Seed 2 gerek grafik kalitesi, gerekse ses kalitesi açısından çok ileri bir oyun.

arkadaşının gözlerinden önce yaş, sonra kan, ondan sonra göz sıvısı, en son olarakta "Billur tuz" akıyor. Adam en sonunda delirip, kendini Bakırköy'de buluyor.

Bundan sonra adam uyanıp, bizimle geyik çeviriyor. Karanlık güçlerin onu hiç rahat bırakmadığını; fakat inat edip elektrik faturasını ödemeyeceğini belirten bir konuşmanın ardından, odaya Sheriff geliyor. En büyük şerif bizim şerif diyor ve hikayeye devam ediyoruz. Şerif bizi kız arkadaşımızı öldürmek vs. ile suçluyor. Biz de doğal olarak bu olay karşısında itiraz ediyoruz ve başka bir şey demiyoruz. Bunu ardından şerif bize "peki" diyor ve gidiyor.

Annemiz bize ufak çapta bir brifing verdikten sonra sıkılıp, dolaptaki mıknatısı alıyoruz. Ardından TV odasına geçip, TV'yi açtığımızda gördüklerimizin tam olarak kabus olmadığını, gerçeğe bayağı bir yakın olduğunu görüyoruz. Tipin biri kara güçlerin saldırıya geçtiğini, birilerinin onları durdurması gerektiğini falan söylüyor. O anda kapı iki kere çalıyor ve bizde postacının geldiğini anlıyor ve kapıyı açıyoruz (Postacı kapıyı iki kere çalar hesabı).

Postacı bize bir bilet veriyor. Bilet şehrin bir ucundaki karnaval için. Dolaptan foto makinasını alıp, dışarı çıkıyoruz. Dışarıda Cool Man arkadaşımız motorsikletiyle geliyor. (Bu arada en iyi arkadaşımız olduğunu sandığımız bu adam kim biliyor musunuz? İlerde öğre-





nirsiniz). Cool Man sizle biraz konuştuktan sonra yine Cool tavırlarıyla motorsikletine binip gidiyor. Bundan sonrası size kalmış. İsterseniz karnavala gidebilirsiniz veya birşeyler yemek isteyebilirsiniz. Doktorunuz bugün sizi bekliyor, bunu da unutmayın. Şerifte her zaman için gidilebilecek bir yer. Bu noktadan sonrasını sizlere anlatmak istemiyoruz. Çünkü oyunun akışını bilmemek her zaman için iyidir.

İKI FARKLI DÜNYA

Oyunda iki adet "Dünya" var. Birisi günümüz dünyası, öbürü de karanlık, yani "Dark" dünya. İki dünya arasındaki geçişi uzaklarda aramayın. Giriş hemen sizin odanızdaki kilitli odanın arkasında. Fakat bir sorununuz var; anahtar kayıp. Unutmayın, kötü dünyada yapacaklarınız iyi dünyayı, iyi dünyada yapacaklarınız da kötü dünyayı etkileyecektir. Örneğin iyi dünyada bir pislik ederseniz, kötü dünyaya gittiğinizde o kişi büyük ihtimalle sizi öldürür. Neden gideyim oraya diyebilirsiniz. Bunun için beş sebep var:

Oyunda iki adet "Dünya" var. Birisi günümüz dünyası, öbürü de karanlık, yani "Dark" dünya.

Bir:Kız arkadaşınız öldü

İki:Kız arkadaşınız o akşam en son sizinleydi.

Üç: Kız arkadaşınızı sizin öldürdüğünüz sanılıyor.

Dört:Hayatınızın kalanını hapiste geçirmek istemiyorsunuz.

Beş:Tatemide kafa atmak yasak!



ANIMASYONLAR

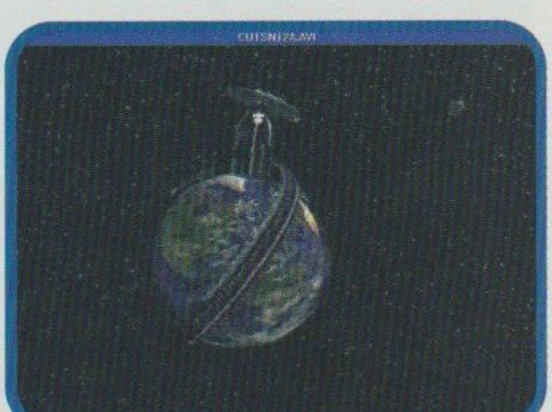
Tüm bunların dışında oyundaki transition'lar yani ekran geçiş animasyonları gerçekten güzel. Aslına bakarsanız, oyundaki bütün animasyonlar güzel. Bu arada bütün animasyonların AVI olduğunu belirtelim (Bilmeyenler için açıklayalım. AVI, Video for Windows olup, bilumum güzel video dosyalarının uzantısıdır). Uzun lafın kısası Mediaplayer aracılığıyla oyundaki bütün animasyonları izleyebilirsiniz. Fakat bunu yapmak oyunun zevkini kaçırıyor.



Dark Seed'de kontrolleri kullanmak oldukça basit. Mouse sağ tuşuyla üç aşamaya geçebiliyorsunuz. Birinci aşama bir el resmi. Bilumum eşya almak, yerine koymak vs. işlerini buradan yapıyorsunuz. İkincisi bir soru işareti. Bu soru işareti nesnelerin üzerine gelince teesüf ediyor ve ünlem işareti oluyor. Son aşama ise Windows'un o şirin oku. Bu ok "Move" anlamı taşıyıp, adamınızı yönlendirmenizi sağlıyor.

Dark Seed II gerçekten güzel bir oyun. Fakat belli bir süre içinde nedense çok sıkıyor. Fakat adventure seviyorsanız ve elinizde bir Adventure koleksiyonu varsa bu oyun koleksiyonda bulunması gereken bir oyun. Sadece Giger'in çizimleri için bile almaya değer.





DARK SEED II

ORTAM: CD-ROM
ADET: 1
RAM BELLEK: 8 MB
SABİT DİSK ALANI: 1 MB (Sadece CD'den de oynanabiliyor)
MİKRO İŞLEMCİ: 486 DX2/66
GRAFİK KARTI: SVGA
SES KARTI DESTEĞİ: Sound Blaster ve uyumluları
DEĞERLENDİRME: **** (5 üzerinden)
DAĞITICI: Romantic Computer
TEL.: 0.212 288-2916

YARININ DÜNYASI

OYUNLARDA SAYISAL VİDEO

DERLEYEN: ATEŞ ÖĞÜTÇÜ

Bilgisayar oyunlarında sayısal video kullanımı giderek yaygınlaşıyor. Sayısal video kullanımı oyun çevrelerinde biraz tartışmalı olarak sürüyor bunun da sebebi iyi bir videonun ciddi bir kaynak harcaması gerektirmesi ve birçok oyun tasarımcısının en büyük endişesi video çekimleri ile buna bağlı masrafların yeni oyunların kalitesini olumsuz yönde etkilemesi.

Fakat bu yazının konusu bu değil. Hoşunuza gitse de gitmesede sayısal video kullanımı yerleşmiş durumda. Etkileşimli görüntülü denemeyecek oyunlar bile şimdi sayısal video teknolojisini kullanıyorlar. Hatta bu oyunlar gerçek aktörler kullanmak yerine kahramanlarını

İlk sayısal video kliplerin görüntüleri doyurucu olmaktan uzaktı.

üç boyutlu animasyon tekniğiyle yaratmayı tercih ediyorlar. Fakat animasyondan çok ekranınıza video görüntüsü olarak yansırlar. Şimdi ne olup bittiğini anlamak için olayın derinine inelim.

İlk sayısal video klipleri hatırlamaya çalışalım. En çok 160x120 civarında bir çözünürlüğe sahiptiler, görüntü titrer ve sesde eşzamanlı gelmezdi. Civilization II oyununu ele alalım, Dünyanın harikalarını ve medeniyeti anlatan video klibin çok net olan görüntü kalitesi oldukça etkileyici. Daha da etkileyici bir oyunda uçuş görüntülerinde video ile bilgisayar animasyonu arasındaki farkı ortaya çıkaran Zork Nemesis. Bu işte bir yıllık bir süre bile büyük fark yaratabilir. Winy Commander IV'ün video klipleri Wing Commander III'le kıyaslandığında oldukça gelişmiş görünüyor. Herşeye rağmen PC'deki video görüntüsü çok kötü olma eğilimde. Çoğumuz çalışırken tuhaf renk değişmeleri oluşturan ekranın çevresinde hareket eden büyük piksellerle dolu videolar görmüşüzdür. Bu distorsiyonlar çoğu videonun görüntü akışında kullanılan yüksek derecede sıkıştırmadan kaynaklanır.

Bilgisayar ekranında video görüntüsü oluşturmak en talepkar uygulamadır. NTSC, standart video görüntüsü oluşturma ortamını yaratır ve analog bir format oluşumuna sebep olur. Ham, sıkıştırılmamış NTSC video 752x486 çözülümüne sahiptir. Her çerçevenin 24 bit renkten oluştuğunu ve videonun her saniyesinde 30 çerçeve olduğunu hesaplarsanız birdenbire saniyede 30 MB'lık bir veri akışı ile yüzyüze gelirsiniz. Depolayabilecek yeriniz olsa bilgisayarınızdan video ekranına aktarmanız olası değildir. Vasat EIDE disk sürücünüzde veriyi bu kadar hızlı bir biçimde iletemez zaten. Bu yükü hafifletmenin bazı zekice yolları da var. Geliştiriciler sıklıkla çerçeve ebadını ve renk derinliğini azaltarak depolama boşluğunu büyük ölçüde indirgerler. Fakat bilgisayar ekranınıza yüksek kaliteli video görüntüsü aktar-



manın asıl sırrı sıkıştırma yöntemidir. Sıkıştırma ve açma olayını yapan yazılım makinasına codec denir (coder-decoder). İki tip sıkıştırma yöntemi vardır; Kayıplı ve kayıpsız. Kayıplı sıkıştırma basit olarak sıkıştarma evresinde bir kısım verinin atılması anlamına gelir ki bu da video verisinin çoğu lüzumsuz olduğu için pek fena sayılmaz. Fakat kötü yapılan kayıplı sıkıştırma kalıntılara yol açar, büyük pikseller, garip renk karışmaları ve kontrastın yüksek olduğu bölgelerin köşeleri etrafında kıvılcımlar gibi. Neredeyse PC'lardaki video codec'lerinin hepsi kayıplı sıkıştırma yöntemini çeşitli şekillerde kullanırlar.

UFAK TEFEK BAŞLANGIÇLAR

Video'yu PC'ye uygulama konusundaki ilk girişimlerden biri Macintosh tarafından Apple'ın Quicktime teknolojisi ile gerçekleşti. Fakat Quiktime Intel dünyasında hiç tutulmadı çünkü Microsoft onun kendi yolundan yürümesine karar verdi ve Windows için Video'yu geliştirdi. C (kısaca VFW). VFW'nin ilk ürünlerinin kalitesi çok kötüydü fakat o zamandan beri aletler çok daha iyi bir hale geldi.

Windows uyumlu pek çok codec mevcuttur. Microsoft'un Video I ve RLE'si, Cinepak (Radius'un ve aslında Wuicktime için geliştirilmiştir) ayrıca Intel Indeo Codec oyunlarda en son gelişme Quicktime VR ve Intel Indeo Interactive şeklinde oldu. Indeo Interactive ilginç zira videonun kullanıcının isteklerine uygun karşılık vermesine müsaade eden görüntü akışları gibi özellikler içeriyor. Bazı Windows oyunlarında Windows teknolojisine uygun standartta video görüntüsü kullanıldığıda bir gerçek (Civization II örneğinde olduğu gibi). Mamafih hiçbirşey aynı kalmaz ve Microsoft Direct Draw API'nın üzerinde olacak Hareketli Sinema teknoloisinin duyurumunda bulundu. Hareketli Sinema'nın içinde yüksek kaliteli video resimleri verecek olan MPEG-I codec'i var. MPEG kayıplı bir sıkıştırma sistemi ve ayrıca asimetrik, bu da sıkıştırmanın açmadan daha fazla sürmesi anlamına geliyor. Günümüzün hızlı Pentium'larında 1 MPEG I dosyası yazılımda çerçeve oranını farkedilir ölçüde artıracak şekilde açılabilir. Sadece birkaç yıl öncesine kadar bile MPEG kullanımı özel bir donanım gerektiriyordu. Yine de birçok oyunun rahatça bulunabilecek codec'lerle çıkarılmaması ilginçtir. Bir sebeple çoğu DOS oyunun VFW kullanamıyordu ve başka bir alet kullanmak zorundaydılar. Rad Software gibi firmalar kurtuluşu smacker denilen bir üründe buldular. Hiç kimse smacker'ın video görüntü kalitesinin mükemmel olduğunu iddia edemez ama çok hızlı olduğu ve dosyaların çok az yer kapladığı da bir gerçek. PC oyunlarına giderek daha çok yönelen bir başka firma da Truemotion 5 teknolojisini kullanan Duck Corporation. Diğerleri arasında Truemotion 5 teknolojisini kullanan Zork Nemesis var ve oyunun Windows 95 uyarlaması muhteşem görünüyor. Fakat Windows için

Kötü yapılan kayıplı sıkıştırma kalıntılara yol açar.

Video görüntüsünü bedavaya kullanmak varken neden bir oyun geliştirici Truemotion 5'e para ödesin ki.

Cevap iki yerde aranmalı; Çapraz platform geliştirme ve videonun kalitesi. Truemotion 5 PC'lerde MAC'lerde, Sega Saturn ve Sony Playstation'larda kullanılabilir. Dolar kazancını katlamak isteyen bir oyun geliştiricisi için bu esneklik bulunmaz bir nimettir. Oyun geliştiriciler uygulamalarına daha çok yoğunlaşabilsinler diye Duck Truemotion'ı Quicktime veya VFW'den bağımsız çalışacak kendine yeten bir video görüntüsü verme makinesi ve Codec'i olarak ürettiler. Bunun ötesinde Truemotion 5 sadece bir yazılım projesi ve çok iyi görünüyor, MPEG I'le kıyaslandığında bile.



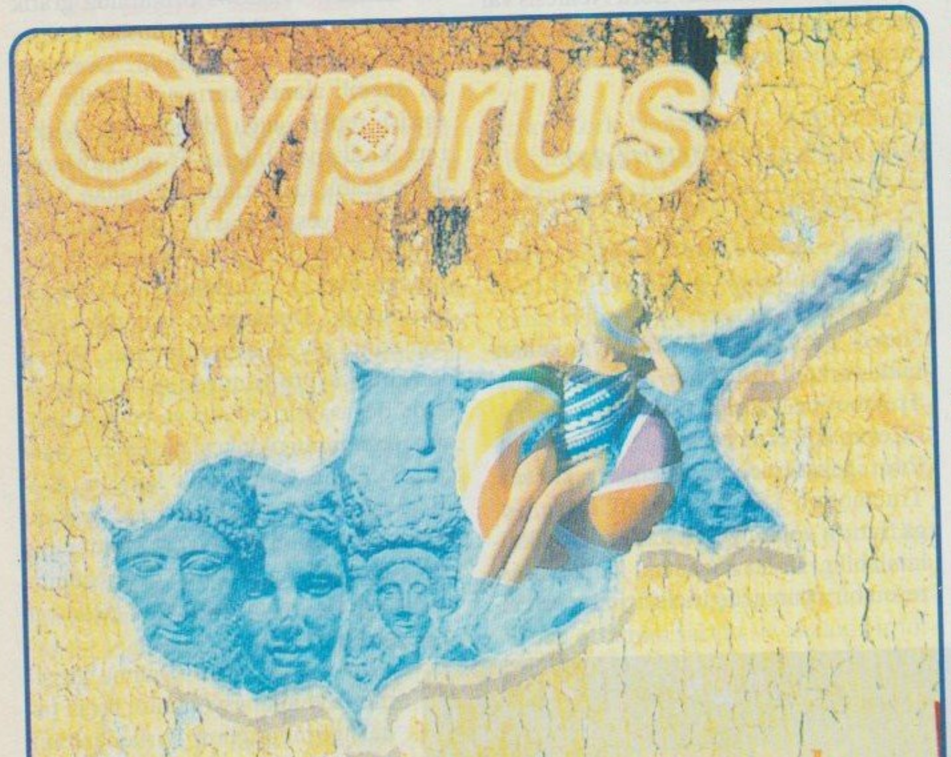
AŞAĞIDAKİLERE BİR MERHABA DİYELİM Mİ?

Sonunda grafik kartları piyasaya çıktı. En azından Windows ortamında grafik kartınız sayısal video görüntüsü kalitesinde oldukça etkili olabilir. Donanım iki önemli alanda kurtarıcı olabilir. Birincisi renkboşluğu dönüşümü. Video renk kodlaması bilgisayar monitörlerinde ve grafik kartlarında kullanılan RGB (Kırmızı, yeşil, mavi) standardından farklıdır, bu durumda bir renk boşluğundan ötekine bir dönüşüm yapılması zorunludur. Donanımın hızlandırabileceği ikinci şey ölçeklendirmedir. Bir video klibi büyüttüğünüzde sıklıkla piksellerde devasa bir hal alır ve bu görüntünün tamamını oldukça çirkin bir hale getirir. Daha yeni grafik kartları X-Y adı verilen bir ölçeklendirme imkanı sağlıyor-donanım (dosyada sabitlenmiş olan) video çözünürlüğünü değiştirebilir ve piksellerle oynayarak daha güzel bir görüntü sağlar.

Bir dahaki oyun oynama girişiminizde animasyonunun biraz tuhaf göründüğünü farkederseniz gördüğünüzün muhtemelen bir video dosyası olduğunu hatırlayın. Belki birgün DVD diskleri çıktığında ve bizler SuperHello Colossal Pentium Pro900 MHz CPU'larla çalışırken bilgisayarlarımızda tam ekranlı ve tam çözünürlüklü video görüntüsüne sahip olacağız. 3 Boyutlu grafik ve videolar birbirine yaklaşmaya başlarken video gibi 3 boyutlu dünyalar yaratacak donanım var olacağı için etkişimli video fikri gerçekten geçilebilir hale gelebilir. O zamana kadar görüntü kalitesi hala pek inandırıcı olmayan ve etkileşimi, büyük adımlarla ilerlemesine rağmen idealin çok gerisinde olan codec yöntemiyle çalışan video ile yetinmek zorunda kalacağız.

YENİ ÜRÜN

Bu ay sizlere tanıttığımız yeni ürünlerin üçü de CD üzerinde gelen ilginç programlar. Kuzey Kıbrıs, Redhouse ve Shareware Applications CD for Windows 95.



Kuzey Kıbrıs CD'sinde, turistik tesislerin tanıtımına da yer ayrılmış.

KUZEY KIBRIS CD'Sİ

Kuzey Kıbrıs'ın tanıtımı için hazırlanan bu CD'de, Kuzey Kıbrıs'ı geçmişten bugüne tarihi, coğrafyası, sporu, sanatı, müziği ve kültürüyle anlatılıyor; turistik tesislerinin tanıtımına, interaktif video görüntülerine yer veriliyor.

Tanıtım amaçlı olarak hazırlanan CD'nin yurtdışında da pazarlanması planlanıyor. Bu nedenle CD'nin bir de İngilizce bölümü bulunuyor.

Yeni CD, Kuzey Kıbrıs'ı merak edenler için başvurulabilecek zengin kaynaklardan birisi olarak görülebilir.

Ürün: Kuzey Kıbrıs CD'si
Bilgi için: Helikopter İnteraktif Sistemleri
Tel: 0.212.281.75.33
Fiyat: 40 dolar

REDHOUSE CD ÇIKTI!

İngilizce İle İlgilenen Bilgisayar Kullanıcıları

Sayısal AŞ tarafından kullanıcılara sunulan Redhouse CD'si, İngilizce-Türkçe ve Türkçe-İngilizce sözcükleri sesli olarak öğretiyor. Toplam 75 binden fazla madde, anlamlarıyla, özel kullanımlarıyla, dahil olduğu bilim, dil, meslek veya sanat gruplarıyla, örnek cümleleriyle, heceleme ve fonetik gösterimleriyle seslendirilmiş olarak sunuluyor kullanıcıya. CD'de aşağıdaki birçok hızlı erişim ve sorgulama imkanı bulunuyor.

Herhangi bir maddeye yazıldığı anda ya da bir tıklamayla ulaşabilme.

İçinde belirli harfler ya da bölümle geçen tüm maddelerin listesini görebilme.

Duyulan bir sözcük ya da sözcük grubunu, okunduğu şekliyle yazıp arayabilme.

Dil, meslek, bilim vb. gruplara dahil edilmiş maddeleri birarada ve hızlıca bulabilme.

Bir veya daha fazla maddenin açıklamalarını (istenirse alt maddeleriyle birlikte)

inceleyebilme, panoya kopyalayabilme ve çıktısını alabilme.

Font, renk, pencere büyüklükleri gibi görünüm özellikleri ayarlanarak, kolay çeviri yapabilmek açısından önemli bir fırsat Redhouse CD.

Teknik gereksinimler:
486 ve üzeri işlemci
Windows 3.1 veya üzeri
4 MB bellek (önerilen 8 MB)
2 hızlı CD-ROM sürücü
Fare + ses kartı

Ürün: Redhouse CD
Bilgi için: Sayısal AŞ
Tel: 0.232.323.62.71
Fiyat: 60 dolar

SHAREWARE APPLICATIONS CD FOR WINDOWS 95

Dünyada yaygın paylaşım programlarına (sharewre) olan ilginin soncu olarak Türkiye'de de ağustos ayında Windows 95 için paylaşım programlarından oluşan bir CD satışa sunuldu. Bu CD'nin diğerlerinden ayıran en büyük özelliği sadece Windows 95 için olması ve dünyada internet ortamında en fazla paylaşılan, kopyalanan programlar içermesidir.

Ayrıca CD'de yeralan programların toplam sayısı 930 olup 630 MB yer ihtiva etmektedir. Programlar sıkıştırılmış halde bulunmaktadır.

CD'nin tek dezavantajı dosyaları kontrol eden, açan bir dosya yöneticisine sahip olmaması. Ancak etkileşimli Windows 95 ortamı ve arşiv yönetici programlar bu sorunu gidermek için yeterli gözüküyor.

CD'nin yanında verilen Türkçe kullanım kılavuzu, programlar hakkında açıklayıcı bilgiler, programların kurulumu, çıkacak problemlerin ortaya konması gibi özelliklere sahip.

Shareware Applications CD for Windows 95 tamamen Türkiye'de hazırlanmış ve oldukça geniş bir program yelpazesi içeriyor.

Yeralan genel konu başlıkları şöyle sıralanabilir; demolar, oyunlar, arşivleme, ofis faydalıları, çeşitli uygulamalar, masaüstü programları, editörler, multimedya, imge-imleç-duvar kağıdı arşivleri, network ve internet programları...

CD'de kullanışlı birçok favori program bulunuyor. Paint Shop Pro adlı programla her tür grafik, boyama, renk efektlerini kullanarak yaklaşık 50 resim dosya desteği ile her tür dosya üzerinde çizim yapma imkanı bulabilirsiniz.

Warenot adlı shoot'em up oyunuyla 65536 renkte ve yüksek çözünürlük altında eğlenceli ve heyecan dolu dakikalar geçirebilirsiniz.

Yaklaşık elli değişik arşivleme programıyla (Windows 95 için Winzip 6.0 gibi) sıkıştırılmış programları açma kabusundan kurtulabilirsiniz.

Bunlar gibi çarpıcı birçok kolaylık CD'de bulunan programlar sayesinde elinizin altında olacak.

CD'de 100'ü aşkın fal-zar-poker-casino oyunları bulunm diyetten sözlüğe, yedeklemeden adres defterlerine, sistem testi programlarından çeşitli yazı editörlerine kadar bilgisayar kullanan herkese hitap edebilecek birçok yazılım bulabilirsiniz.

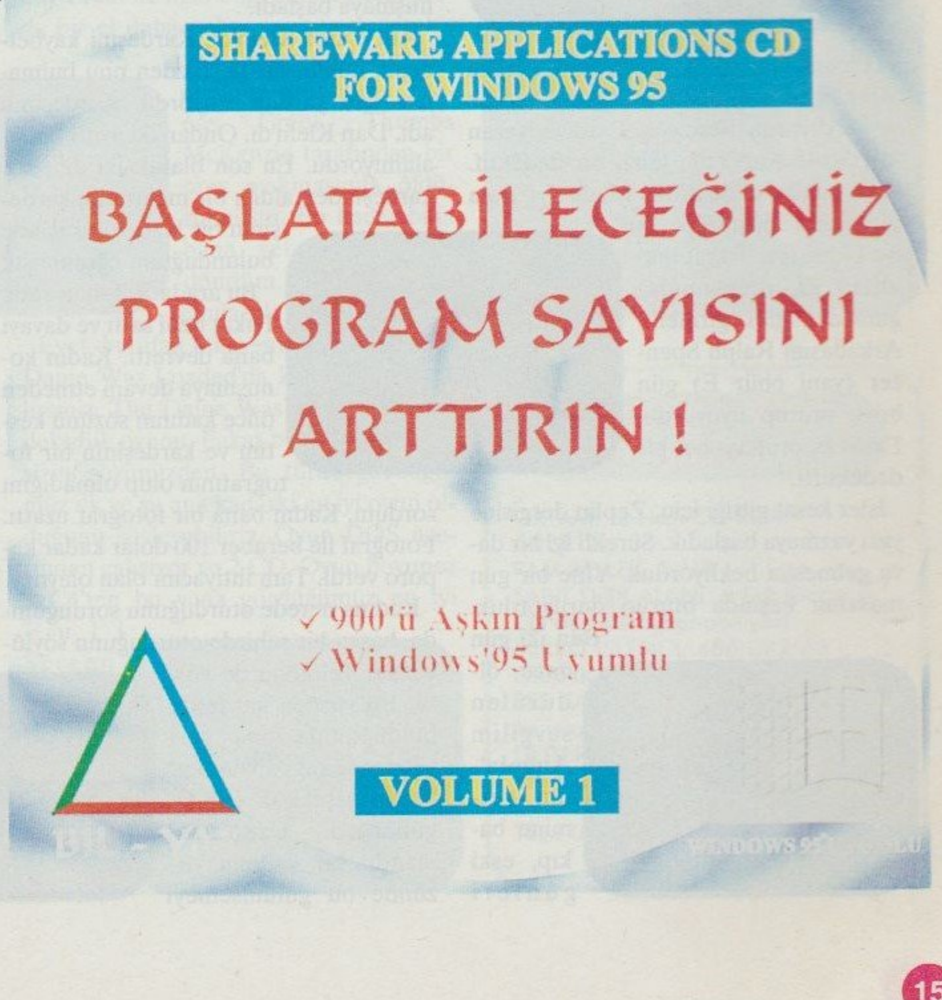
Özellikle Internet kullanıcıları için java destekli html editörleri gibi birçok kaliteli internet e network faydalıları var.

Eğer başlatabileceğiniz program sayısını arttırmak ve Windows 95 için geniş bir arşive sahip olmak istiyorsanız bu CD sizin için iyi bir seçim olabilir.

Shareware Applications CD For Windows 95 adlı CD'yi Bilyaz'dan temin edebilirsiniz.

Ürün: Shareware Applications CD for Windows 95
Bilgi için: Bilyaz Ltd. Şti.
Tel: 0.312.280.66.10
Fiyat: 2.950.000 TL (KDV Dahil)

CD'nin tek dezavantajı dosyaları kontrol eden, açan bir dosya yöneticisine sahip olmaması. Ancak etkileşimli Windows 95 ortamında bu pek de sorun olmayabilir.



THE DAME WAS LOADED

Karşınızda dedektiflik türünün harika bir örneği var. Tam ekran videolar, sesler, müzikler ve grafiklerle bezenmiş bir oyun. Sadece adımınızı dikkatlı atmanız gerek.

E & E



Hepinize merhaba. Herkesin E&E'nin asıl kimliklerini merak ettiğini biliyoruz ve açıklıyoruz. Ben, yani E adıyla yazan kişi Scott Anger'ım. Gizli bir dedektif. Zamanında dedektiflik işinde iyi para olduğunu düşünüp, bu işe girmiştim. Fakat maalesef ki, işler umduğum(uz) gibi gitmedi. Arkadaşım Ralph Spencer (yani öbür E) gün boyu oturup uyuyordu. Fakat o, profesyonel bir dedektifti.



İşler kesat gittiği için, Zeplin dergisine yazı yazmaya başladık. Sürekli iyi bir dava gelmesini bekliyorduk. Yine bir gün masanın başında oturup duruyorduk. Ben iki gün önce öldürülen sevgilim Angela'nın resmine bakıp, eski günleri hatırlamaya çalışıyordum.



Aniden bir kapı açılma sesi duydum. Kafamı kaldırdığımda güzel alımlı bir bayanın içeri girdiğini gördüm. Bayan yanıma geldi ve nazik bir ses tonuyla Ralph Spencer'ı aradığını söyledi. Ben Ralph'ı gösterdiğimde, Ralph her zaman yaptığı işi yapıyordu. Yani uyuyordu. Kadın karşıma oturup, benimle konuşmaya başladı.

Adı Carol Klein'dı. Kardeşini kaybetmişti, hükümsüzdü. Bizden onu bulmamız için yardım istiyordu. Kardeşinin adı, Dan Klein'dı. Ondan iki aydır haber alamıyordu. En son olarak iki ay önce kardeşinden aldığı bir mektupta, kardeşinin bir kızla ilişki içinde bulunduğunu öğrenmişti.

Bu arada Ralph uyandı. Fakat beni sattı ve davayı bana devretti. Kadın konuşmaya devam etmeden önce kadının sözünü kestim ve kardeşinin bir fotoğrafının olup olmadığını sordum. Kadın bana bir fotoğraf uzattı. Fotoğraf ile beraber 100 dolar kadar kaporo verdi. Tam ihtiyacım olan olaydı.

Kadına nerede oturduğunu sorduğumda, başka bir şehirde oturduğunu söylüyordu. Telefonu da yoktu. Bu yüzden kardeşini bulduğumda ona geri getireceğimi söyledim. Kadın teşekkür etti ve gülümsedi. Uzun zamandır bir kadının yüzünde bu gülümsemeyi görmüyordum. Fakat emindim ki bu gülümsemeyi bir kere daha görecektim.





Kadın gittikten sonra Ralph beni şok eden birşey söyledi. Üç gün sonra yeni bir dava incelemesine başlamam gerekiyormuş. Yani üç günde Dan Klein'ı bulmalıydım. Ralph'la konuştuktan sonra duvarda duran bir posta kartını aldım. Üzerinde bayağı çekici bir kadının resmi vardı. Ralph'tan bir sigara ödünç aldıktan sonra masama geçip, Angela'nın resmini, fotoğraf makinamı ve kalemimi aldım.

Tam dışarı çıkıyordum ki, ev sahibi geldi. 150 $'lık ev kirasını istiyordu. İlk önce ona aldığım posta kartını verdim. Kartı aldı, gülümsedi. Fakat ardından bana bu kızı getirirsen belki anlaşabiliriz dedi. Ona avans olarak 50$ vermeyi teklif ettiğimde, teklifimi kabul etmesi için dua ettim.

Adam kabul etti, parayı aldı ve dört gün içinde ödeme istediğini söyledi. Ralph çok pis sırıtıyordu. Bana yardım bile etmemişti. Şapkamı alıp, dışarı çıktım. Her şeyden önce günlük işlerimi halletmeliydim. İlk önce berbere gittim. Sinek kaydı sakal traşı istedim.



Sakallar karizmama kötü etki yapıyordu. Hazır gelmişken berberime, Dan Klein hakkında bir şeyler sormalıyım diye düşündüm. Hiçbir şey bilmiyordu. Fakat bana çok kızmıştı. Ben de ona başka birşey sormamaya karar verdim.

Çıkarken, gözüme bugünün gazetesi ilişti. Belediye başkanı suçlulara iş vermeyi düşünüyordu. Bu sayede onların toplumakazandırılabileceğini düşünüyordu. Red Kit'in Dalton'larla olan bir hikayesine dönmüştü bu olay. Fakat ben, Red Kit'ten daha iyiydim. Bu haber ile Dan Klein arasında bir bağlantı olabileceğini düşündüm. Polise gitmeliydim. Fakat beni bu fikrimden vazgeçiren şey karnımın gurultusu olmuştu. Meg'in yerine gittim. Meggy beni hiç sevmezdi. En ufak bir dialoğumuz bile yoktu. Olmamasını ben istemiştim. Yine her sabah olduğu gibi kurabiye ve kahve aldım. Meggy'nin kahvesi, bana kahve tadını yeniden hatırlattı.



Bir şeyler yedikten sonra oradan ayrıldım. İlk önce polise gittim. Oradaki polis benim yakın bir arkadaşımdı. Onu kızdırmamam lazımdı. Ülseri vardı. Geldiğimde, bana karşı çok dostane davrandı. Bunun üzerine, ona Dan Klein'ın bir resmini verdim. Aldı ve "Bu Dan Small" dedi.

Polis memuru Wanton'a, kahvaltıda bitiremeyip, yanıma aldığım kurabiyelerden birini verdim. O bana teşekkür etti. Bunun üzerine Dan Small ile ilgili bilgi istediğimi belirttim. Odasına girdi. Bu arada masa üzerindeki kağıtlardan birini araklayabildim. Bu kağıtların üzerinde en son firarlarla ilgili bilgi vardı. Burada işim bitmişti. Hemen gazete binasına gittim. Basının polisten daha iyi çalıştığını düşünüyordum. Fakat yanılmışım, en ufak bir şey bulamadım. Büroma geri dönüp biraz dinlendim.



Uyandığımda akşam olmuştu. Kendime geldim ve bilgi toplayabileceğim en iyi yer olan Jake'in yerine gittim. Fakat Jake, bana kızgındı ve beni içeri almadı. Ben de ona firar listesini uzattım. Bu listeyi kabul etti ve beni içeri aldı. İçeride, bu çevredeki herkesi tanıyan kişiler vardı. Onlar bana bu işte yardım edebileceklerini söylediler. Fakat bir şartla, onlarla poker oynayacaktım. Beni yolabileceklerini sanıyorlardı. Kendime güvenerek masaya oturdum. Kartlar dağıtıldı.



Dedektif şansım yanımda değildi. İki as, bir papaz, bir yedili ve bir sekizli geldi. İki ası ve yediliyi elimde tutup, iki kart istedim. Bir sekizli ve bir vale geldi. Artık tek şansım blöf yapmaktı. Miktarı sürekli yükselttim. Ta ki, diğerleri kaçana kadar. Blöfümü yuttular. Ardından ötmeye başladılar. Dan Small'ın, Freedy Creel ile ortak olduğunu söylediler. Freedy Creel ile ilgili bilgi almak istediğimde bir el daha poker çevirmem gerekiyordu. Sorun etmedim. Bir el daha kazandım. Freedy Creel, Thumbs McKenzie tarafından bir pres makinasında öldürülmüştü. Bu kadar bilgi bana yeterdi. Ofisime döndüm. Çünkü yarın yapılacak çok işim vardı.

Evet, bu ufak hikayenin devamını The Dame Was Loaded'da kendiniz yazabilirsiniz. The Dame Was Loaded bir dedektiflik oyunu. Fakat bütün görüntüler sizin gözünüzden. Bu türde gördüğümüz ilk ve şu ana kadarki en iyi oyun olduğunu söyleyebiliriz. Oyun DOS üzerinden çalışıyor ve 2 CD. Oyun boyunca WC4'ten bu yana gördüğümüz en iyi Full Screen Full Motion videolar var. Oyunun sesleri, müzikleri, grafikleri gerçekten çok güzel. Kötü veya düşük performans veren bir tarafını bulamadık. Oyun gerçekten interactive. Yani bir hamleyi yaptığınız zaman dönüşü olamayabiliyor. Örneğin polis memurunu sadece bir kere kızdırdığınız zaman, oyun için bitmiştir diyebiliriz. Ya da traş olmadan kadınları ziyarete giderseniz kadınlar sizi etkileyici bulmayabiliyor.





The Dame Was Loaded'ın çok basit bir arabirimi var. Mouse ile herşeyi yapabiliyorsunuz. İki mouse tuşuna birden basarsanız, inventory geliyor. Bunun dışında not almak isteyebileceğiniz şeyleri Scott kendiliğinden not alıyor.

The Dame Was Loaded, beş yıldız verilebilecek nadir oyunlardan biri. Bu yüzden almanızı şiddetle tavsiye ediyoruz.



THE DAME WAS LOADED

ORTAM: 2 Hızlı CD-ROM
ADET: 2
RAM BELLEK: 8 MB
SABİT DİSK ALANI: 6 MB (Sadece CD'den de oynanabiliyor)
MİKRO İŞLEMCİ: 486 DX2/66
GRAFİK KARTI: SVGA
SES KARTI DESTEĞİ: Sound Blaster ve uyumluları
DEĞERLENDİRME: ***** (5 üzerinden)
DAĞITICI: Perla Computer
TEL.: 0.212 241-5626

TOP 10 OYUN

DUKE NUKEM 3D



Quake satışa sunulmuş olsa bile, Pray gibi diğer güçlü rakipleri çıkıncaya kadar yerini koruyacak gibi görünüyor. Bununla birlikte Quake'in çıkması, Duke Nukem 3D'nin hak ettiği ilgiyi görmesine büyük ölçüde engel oldu.

WARCRAFT 2

Command & Conquer'dan çok daha fazla ilgi gören ve yabancı bazı oyun dergileri tarafından yılın oyunu seçilen Warcraft 2, hala en popüler strateji oyunlarından biri.

GABRIEL KNIGHT 2



Phantasmagoria 2 çıkana dek popülerliğini sürdürmeye niyetli olan Gabriel Knight 2, aldığı çok olumlu eleştiriler sayesinde, Sierra'ya yeni bir kapı açmış gibi görünüyor.

SETTLERS 2

Geçtiğimiz aylarda İngiltere'de yapılan bir test en popüler oyunların, strateji türünden çıktığını tespit etmiş. Warcraft 2 ya da Civilization 2 gibi oyunları yerinden eden oyunun da, bir strateji olması bu testi doğrular nitelikte.

QUAKE



Avrupa'da da büyük ilgi gören Quake, özellikle Amerika'da tam anlamıyla bir patlama yaşıyor. Daha oyunun kendisi çıkmadan, konu hakkında bilgi vermeye başlayan sayısız Web sayfaları bulunuyordu. Yakında ise tüm ülkeyi Quake Server'lar saracak. Türkiye'de de bu oyunu sevenlerin sayısı hızla artıyor.
(Bu oyunun yazılım sürümünü, Peta BBS'ten, ÜCRETSİZ olarak çekebilirsiniz.
Peta BBS: 0-216 - 376 33 77)

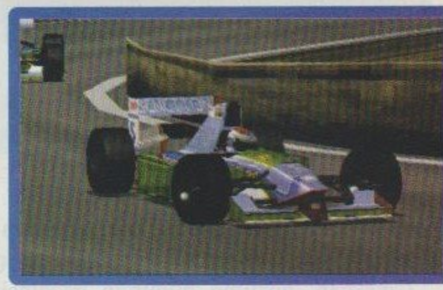
KICK OFF 96

FIFA 96'nın getirdiği Virtual Stadium teknolojisi, çok sayıda şirket tarafından taklit edilerek, ortaya birbirine çok benzeyen sayısız oyunun çıkmasına sebep oluyor. Kick Off da (kısmen de olsa) onlardan biri olmaktan öteye gidemeyen bir yazılım ürünü.

WING COMMANDER IV

Wing Commander serisinin tasarımcısı ve yapımcısı Chris Roberts Origin ve Electronic Arts'tan ayrılarak kendi şirketini kurduğunu duyurdu. Şirketin ismi henüz belli olmamakla birlikte, daha şimdiden büyüteç altına alınmaya başladı.

FORMULA 1 GRAND PRIX 2



İnanılmaz ölçüde gerçekçi, ayrıntılı, yüksek kalitede grafiklere ve ses efektlerine sahip bir oyun arıyorsanız, tüm bu özellikleri bir arada toplayan ender oyunlardan biri Formula 1 Grand Prix 2'yi kaçırmayın derim. Türünün, gelmiş geçmiş en kaliteli örneği, hiç kuşkusuz bu karşınızda duran oyun.

CIVILIZATION 2

Oldukça yeni olmasına ve meraklıları tarafından ciddi ilgi görmesine karşılık Civilization'a çok büyük bir yenilik katamamış olan bu oyunumuz maalesef listelerden oldukça hızlı bir düşüş göstermeye başladı.

NBA LIVE 96



Basketbol türünün en kaliteli örneği olan NBA Live 96, sadece bu özelliği sayesinde listelerde kalmaya devam ediyor. Ancak çok yakında NCAA satışa sunulacak ve gördüğüm kadarıyla NBA Live'ı tahtından edecek.

Yukarıdaki liste Bros Computer (Tel: 0216 - 391 54 03) ve Romantic'in (Tel: 0212 . 288 29 16) listelerinden derlenerek elde edilmiştir.



UMERANG

Zeplin "Bumerang" Medya Plaza, Basın Ekspres Yolu, 34540 Güneşli /İstanbul
E-Posta: zeplin@ada.com.tr zeplin@escortnet.com

ÖNBELLEK 22

SORY:20 MB'lik Olivetti PCS42'mi D*4/100'e güncelledikten sonra, 25 GK'lık bir önbellek RAM eklemenin iyi olacağını düşündüm: Bunu kurdum ve jumper'ları kitapçığa göre ayarladım. Bilgisayarı yeniden başlattım ve Blos "Starting MS-DOS..." mesajından önce "256K Cache memory" mesajını veri. Yinede WINDOWS hala çok yavaş yükleniyordu. MS Word ve birkaç oyunun durumu da değişmedi. Önbelleğin PC'nin hızını arttıracağını düşünmüştüm. Yanlış mı düşünmüşüm? Bir arkadaşım önbelleğin yalmaca sık kullanılan ögelerde işe yaradığını söyledi; ama bir dergide önbellek eklemenin PC hızını arttıracağını okumuştum. Nerede hata yapıyorum? Lütfen önbelleğin hızı nasıl arttıracağını anlatın. Smart Drive da aynı işi mi görüyor? Ayrıca, WB ve WT arasındaki farkı da bilmek istiyorum.

YANIT: Önbellek kendisini oluşturan bileşen (SRAM) ve veriye erişim yöntemi (içerik-adreslenebilir) sayesinde CPU'yu hızlandırır. SRAM standart ana bellek DRAM'den daha hızlıdır. Pahalı olması nedeniyle PC'lerde ana bellek olarak kullanılmaz. Bunun yerine birkaç yüz K'lık SRAM satın alınır.Bu birkaç yüz K'lık SRAM, PC'nizin CPU'nun yakın gelecekte gereksineceğini düşündüğü bellek bloklarını taşır.

Önbelleğin PC'nizi ne kadar hızlandırabileceği şunlara bağlıdır:

1. CPU'nuzun hızı.
2. Verilen bir görev süresince ne kadar verinin belleğe taşınacağı veya bellekten alınacağı.

D*4/100'ünüz önbellekten yararlanabilecek kadar hızlı.Beklediğiniz hız artışını görememenizin nedeniyse, yükleme uygulamalarında hız artışı ummanızdan kaynaklanıyor. Bu daha çok disk erimiyle ilgilidir ve önbellek bu durumda işe yaramaz. Smart Drive bir disk önbelleğidir ve sabit diskinizdeki performansı disk-yoğun uygulamalarda bir noktaya kadar arttırır. Eğer disk önbelleğiniz çok geniş olursa, RAM diğer görevlerden uzaklaştırmış ve böylelikle PC'nizin hızını tekrar düşürmüş olursunuz. Son olarak, WB(Write-Turough) ise yalnızca veri okunmasında işe yarar. WT daha az karmaşık,buna kaşın daha az etkilidir. Smart Drive'da WT kullanmak risklidir. Çünkü PC'niz kitlendiğinde, diske yazılmış olduğunu düşündüğünüz veriler halen önbellekte bulunabilir ve kaybolabilirler.

SABİT DİSK GÜNCELLEME



SORU: IDE BLOS ve IDE kontrolörlü eski bir 486 PC'ye sahibim.210 MB'lık sabit diskimi, 1GB'lık EIDE diske güncellemek istiyorum. BLOS ve 1/0 kartının da güncellenmesi gerektiğine inanıyorum; ama 1 GB'lık sürücünün kendisinin gereksindiği her bileşenle birlikte verildiğini duydum. Yeni sürücü için neler gerekiyor?

YANIT: Gerçekten de gerekli bileşenler sürücüyle birlikte gelecektir. Geniş sürücüler Config.sys'ye bakılmadan önce maister-boot kayıdından yüklenen çok alt düzeydeki yazılım sürücüleriyle satılır. Bu sürücüler IDE sürüçlerin 512 MB'lık limitleriyle başa çıkma gibi nakli bir işin tümünün üstesinden gelir; öte yandan bellekte bir miktar yer kaplar. BIOS ve kontrolörünüzü güncellemeniz en iyisi olacaktır.

RESİM ÇÖZÜNÜRLÜĞÜ

SORU: Bir HP Deskset 850C renkli yazıcım var ve kullanıcı kitabında taranmış görüntüler için en iyi yazdırma kalitesinin 150 api'da elde edildiğini okudum. Sorun şurada: bu kalitede tek seçeneğim yalnızca 300 dpi oluyor

YANIT: 150 dpi yalnızca tarama çözünürlüğü içindir.Yani yazınızı tek seçecek olan 300 dpi'da bırakabilir ve tarayıcımız üzerindeki ayarları değiştirerek 150 dpi'da resimlerinizi yeniden taratabilirsiniz. Eğer bir tarayıcımız yoksa, yazıcı sürücünüzü otomatikten çıkarmayı deneyin ve "Manual" ı seçin. Daha sonra Options menüsündeki yarım ayarlama scatter'ı kurun.

TÜP TİTREMESİ

SORU:37 inc 100 Hz Grundig TV ve Pentium 75 Olivetti Envision satın aldım. Surround sesle "Doom" oynamak harika bir şey.PC'mi hesaptabloları, WP vb.içinde kullanıyorum ve onarım şirketinden birinin söylediğine göre PC'me bağlayarak Grundig'e zarar verirmişim. Monitörlerin değişik yapıldığını ve tektin sürekli tazelenmesine elverişli olduğunu; ama bir TV tüpünün bu durumda yanacağını söyledi. Bir ikilem içindeyim: Donanımı kullanmak eğlenceli; ama yaptığım zararlı yatırımı düşündükçe sinirleniyorum. Lütfen bu konuda beni aydınlatın; çünkü bu doğruysa PC'nin kutusunda buna ilişkin bir uyarı bulunması gerektiğini düşünüyorum. Şimdiden teşekkürler.

YANIT:TV üreticileriniz neredeyse hepsi aynı zamanda PC mönitörleri de üretiyorlar veya tüpleri PC monitörü üreticilerinden alıyorlar. Üreticiler iki ayrı üretim prosedüründen kaçınıyor ve TV tüplerinde düşük kaliteli fosfor kullanabiliyorlar. Olivetti, Enviian'la TV bağlantısının yapılabileceğini söylüyor. Yani bir sorun çıkarsa doğrudan Olivetti'ye başvurabilirsiniz.

YAZDIRMA PARADOKSU

SORU: WFW 3.11 kullanan birbirine bağlı iki 486 PC'ye sahibim Bunlardan birine de bir Hewlett Bckard 4'M+'ya bağlı. Yazıcıya doğrudan bağlı PC'yle yazdırdığımda hiç bir sorunum yok. Diğer PC'den yazdırmaya çalıştığımda, dosya Print Manager'in kuyruğunda beliriyor, yazdırılıyor; ama yazdırılacak dosya büyüklüğü sıfıra düştüğü zaman bile kuyruktan çıkmıyor. Izleyen yazdırma görevleri başarısızlıkla sonuçlanıyor ve bana "Print Manager"ı kapatıp her seferinde tekrar yüklemek düşüyor.

NOT:Internet üzerinde bu tip sorularımı yanıtlayabilecek bir yer var mı?

YANIT: Net'te bu tür soruları sorabileceğiniz bir dolu site bulunuyor. Usenet'te comp.os.ms-windows.misc,ms-windows-networking,windows veya comp.laser-printers'a bakabilirsiniz. Compuserve'e erişiminiz varsa, MS-Windows ve PC Hardware forumlarına bakabilirsiniz. Anladığımız kadarıyla yazıcı, yazdırma işinin bittiği verisini PC'ye aktaramıyor gibi görünüyor. Tek önerimiz şu olacak: İsterseniz yazıcınızı diğer PC'ye bağlamayı deneyin ve bir fark olup olmadığına bakın.

ARŞİV TEHLİKESİ

SORU:Intaret'in büyük bölümünün güzel ve güvenli olduğundan eminim; ama son zamanlarda bilgisayarıma bir virüs musallat oldu. Kurtulmayı başardım ve sanırım önemli olabilecek bir şey keşfettim. Virüsü temizleyen programı Web'den yüklerseniz, virüsün kendisi önbellekte depolanır ve temizlenmesi gerekir. Eğer önbellekte depolanan birşey kullanırsanız ve yükleme sırasında sıkıştırılmışsa, önbellekte sıkıştırılacak. Bu sıkıştırılmış dosyaların içini tarayamayan paketlerde bir virüs tehlikesi oluşturmayabilir.

YANIT:Yazdıklarınız tamamıyla doğru ama bir şeyi unutmamak gerekiyor:
Virüsleri tararken sıkıştırılmış dosyalara bakabilme özelliğini aramak yaşam kurtaran değil, işgücü kurtaran bir uğraş olacaktır.Virüs tarayıcınız sıkıştırılmış bir arşivdeki dosyaları tarayamıyorsa,dosyaları taramadan önce arşivi açmanız gerekir. Arşiv kendi kendine açılabiliyor .(self-eXtracting) ise, yani bir çalıştırılabilirse, önce .E X E'yi taramanız, daha sonra, dosyaları açmak için bunu çalıştırmanız ve son aşamada dosyaları taramanız gerekir.

BAŞLANGIÇ LOGOSU

SORU: Windows 95 başlangıç ekranını değiştirme konusunda problemlerim var. SYS dosyasını .BMP dosyasına dönüştürdükten sonra Paintshoppro kullanarak teks eklemeyi denedim. Varolan dosyayı "LOGO-1.BMP" adıyla kaydettikten sonra dosya büyüklüğünün 127K'tan 26K'a düştüğünü farkettim. Dosyaları yeniden adlandırıp PC'mi yeniden başlattım. Logo değişmemişti. PC'deki her logo dosyasının 127 tuttuğunu gördüm. Logoların çalışması için bu büyüklükte mi olmaları gerekiyor? Durum böyleyse bu problemi nasıl çözebileceğimi anlatabilir misiniz? Ilişikte iki tane de logo örneği gönderiyorum.



YANIT:127 K'lık büyüklüğün önemli olduğu doğru bir saptama. Windows logo dosyaları 320x400 piksel olmak zorundadır ve bu da 256 renkte 126.4 K'lık bir dosya demektir. Dosyanızın kaydettiğinizde küçülmesinin sebebi türlüdür. Bunların birincisi RLE sıkıştırmayı kullanır. RLE/Run-Length Enceding gereksiz bir sıkıştırma türüdür.Paintshop Proya dönüp logonuzu Windows bitmiş olarak kaydetmenizi ve format kutusunu RGE-encoded'a ayarlamanızı öneriyorum.Son olarak,dosyayı eskisi gibi .SYS şeklinde yeniden adlandırın.

WORD 6.0'DA MAILMERGE'ÜN EKSİKLİKLERİ

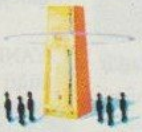
Microsoft Word 2.0'dan 6.0'a geçtikten sonra dokümanları birleştirmekte bazı problemler yaşanabilir. Word 2.0'da Microsoft Access dosyalarından ana dokümana alan eklemek, veri dosyasındaki alan sayısı ne olursa olsun daha kolay. Ana dokümana veri dosyası eklemek için File|Print|Merge'ü, daha sonra da Attach Data File düğmesini seçiyorsunuz. İmleç konumundan itibaren bir alan eklemek için, Mailmerge Toolbar'dan (Adres-Mektup Birleştirme Araç Çubuğu), Insert Merge Field (Birleştirme Alanı Ekle) düğmesini seçiyorsunuz. Word, veri dosyasındaki tüm alanları gösteren kaydırılabilir bir liste içeren diyalog kutusu açar. Yalnızca alan ismini seçer ve OK'e basarsınız.
Word 6.0 da neredeyse aynı özelliği sağlıyor. Veri dosyasını Tools|Mail Merge (Araçlar|Adres-Mektup Birleştirme)'yi seçerek ekliyorsunuz. Get Data (Veri Al) düğmesi dosya belirtmenizi sağlıyor. Insert Merge Field (Birleştirme Alanı Ekle) düğmesi ise veri alanlarının listesini verir. İmleç konumundan itibaren bir alan eklemek için listeyi açar, bir alan ismi işaretler ve OK'e basarsınız.



Ancak, ne yazık ki, Word 6.0'daki alan listesi kaydırılamıyor. Veri dosyasında az alan varsa problem yok. Ancak Microsoft Access 1.1 tablolarından bazılarında çok sayıda, örneğin 150 alanın içeriğinden ekleme yapmanız gerekebilir. Word 2.0 150 alanlı tabloyu problemsiz idare ederken. Word 6.0 yapamayabilir.
Bu Word 6.0'ın mail-merge (Adres-Mektup Birleştirme) özelliğinin sınırlarından biri. Veri mevcut haliyle korumanın iyi bir sebebi olduğunu farz edersek, veri alanının ismini ekranda göremeseniz dahi, bir birleştirme alanını yeterince kolay bir şekilde ekleyebilirsiniz.
İçinden seçim yapabileceğiniz veri alanları listesiyle birlikte Word'ün Insert Merge Field (Birleştirme Alanı Ekle) düğmesi, asıl belgeye alanlar eklemek için kullanışlıdır. Ancak tek seçim de bu değil. Gerçekte herhangi bir başka alan için de aynı teknikleri kullanabilirsiniz.
Word'ün alanlarıyla yeni tanışan okurlar için, en basit yaklaşım Insert Field (Alan Ekle)'i seçmektir. Sonra Categories(Kategoriler) liste kutusundan Mail Merge(Adres-Mektup Birleştirme)'yi, Alan Adları liste kutusundan da Merge-Field(BirleştirAlan)'ı seçersiniz. Word iki liste kutusunun altındaki Alan Kodları metin kutusuna MERGEFIELD(BİRLEŞTİRALAN) yazacaktır. Sonra metin kutusuna geçebilir ve eklenecek veri alanının ismini yazabilirsiniz. OK'e basarak asıl belgenize birleştirme alanını eklersiniz.
Sonuçtaki alan, Insert Merge Field(Birleştirme Alanı Ekle) listesinden veri alanı ismi seçtiğinizde Word'ün ekleyeceği alanla aynıdır. Bir tek muhtemel fark vardır:
Preserve Formatting During Updates (Güncelleştirirken Biçimlendirmeyi Sürdür) kontrol kutusunda bir X varsa, Word * Mergeformat anahtarını OK'e bastığınızda alana ekleyecektir.
Bu normalde Word'ün bir alanı güncellediğinde mevcut formatı korumasını sağlar; ancak birleştirme alanları için hiçbir etkisini göremedim. Word her durumda birleştirme alanlarının formatını muhafaza eder.
Birleştirme alanını doğrudan eklemeyi tercih edebilirsiniz. İmleci alanı istediğiniz konuma getirin, sonra Ctrl-F9'a basarak Word'ün alan göstermekte kullandığı kıvrık parantezleri ekleyin (bu parantezler karakter olarak yazdıracağınız kıvrık parantezler gibi görünse de aynı değildir). Sonra parantezin içine MERGEFIELD(BİRLEŞTİRALAN), bir boşluk ve eklemek istediğiniz veri alanının ismini yazın.
Daha sonra imleci alanın sonuna götürerek veya önce alanı F9'a basarak güncelleştirerek ve imleci alanın dışına götürerek bitirin.
Sonuç Insert Merge Field (Birleştirme Alanı Ekle) listesinden veri alanı ismi seçtiğiniz durumda Word'ün ekleyeceği alanla aynı olacaktır.
Bu metotlardan birini kullanarak alan eklemenin dezavantajı, yazmadan önce alan ismini biliyor olmanızın gerekmesi. Her iki seçim de Word 6.0'ın alan isimlerini kaydırmakta ki yetersizliğini -en azından Microsoft bu hatayı gelecekte bir ürün terfisiyle giderene dek- dengeliyor.

BÜYÜK DOSYALARI İTHAL ETMEK İÇİN PARÇALAMAK

Aşağıdakine benzer bir probleminiz olduğunu varsayalım:
"Başka programların ürettiği büyük miktarda veriyi değerlendirmek için LOTUS 1-2-3 kullanıyorum.
Diğer programların ASCII veri dosyaları bir boşlukla ayrılan üç rakamdan oluşuyor. Bazı dosyalar 100.000'den fazla veri grubu içeriyor.
Diğer programların ürettiği ASCII dosyalarından değerleri okutmak için bir makroda 1-2-3'ün Parse komutunu kullandım. Ancak Parse'ı kullanmak göreceli olarak yavaş. 8.192'den az (8.192 1-2-3 tablosunun maksimum satır sayısıdır) veri grubu içeren dosyalarla çalışırken, onları /File Import Numbers'ı kullanarak okutuyorum ve Parse'dan daha hızlı. Ancak çalıştığım dosyaların çoğunun kayıt sayısı 8.192'den daha fazla.
Uzun bir ASCII dosyasını bir dizi daha küçük dosyaya bölmek mümkün mü? 100.000 veri grubu içeren bir dosyayı, her biri 5.000 veri grubu içeren 20 dosyaya bölmek istiyorum.



Böylece 20 dosyayı da değerlendirmek için 1-2-3'e ithal edebilirim."
Bu problemin en basit çözümü bilgisayarınızdaki belleğin zorlamasından başka dosya uzunluğu sınırlamaları olmayan güçlü bir metin editörü edinmeniz.
DOS'la birlikte gelen editör çok uzun dosyaları işleyebilir.
Dosyalarınız DOS'un editörü için çok uzunsa, başka bir editör arayın. Dosyanızı okuyabilen bir editöre sahip olduktan sonra, seçime bağlı silme işlemleri yaparak ve yeni adla kaydederek daha küçük dosyalar yaratabilirsiniz.



Pandora'nın Kutusu



Worms

Başka hiçbir yerde bulamayacağınız, bu üzerinde durmaya değer bilgiyi halen Worms ile başı dertte olan sizler için yayınlıyoruz.

Bir muz bombası seçin ve onu bir şeye atarken AAB AAB'yi tuşlayın. Söz konusu bomba patladıktan sonra, sıra yine sizin solucandadır. Bunu istediğiniz kadar tekrar edin; fakat vurulan solucanların bir diğer solucan çıkana kadar sadece enerjilerini kaybettiğini unutmayın.

Bu bütün solucanlar üzerinde hasar noktaları oluşturup, sonra başka birisinin onların gitmesini sağlayacağı anlamına gelir.

Eğer bunu tam olarak yaparsanız, bütün düşman solucanlar enerjilerini kaybederler. Kurnazca, değil mi?



Crusader: No Remorse

Crusader : No Remorse'da bir üsteyseniz ve karaborsacı tüccar Weasel'dan silah alıyorsanız, yalnızca silahları alın, ama onlara cephane almayın. Sonra bir göreve başlayın, maceranızın başında ambalajındaki bütün silahlarınızı düşürün ve sonra onları geri toplayın. Hepsinin tamamen dolu olduğunu göreceksiniz ve izin almak için de dolu olduğunu göreceksiniz. Ayrıca izin almak için de tek kuruş harcamayacaksınız. Bu bir görevde her zaman işe yarar ve pahalı cephane gerektiren silahlarda (bomba atar veya roketatar gibi) son derece yararlıdır. Şimdi, meydana çıkın ve pişmanlık duymayın.



Alone in the Dark 3

Yenilmezlik için, slot 1'de kayıt edin, DOS'a çıkın ve şunları yazın:

DEBUG
NSAVE0.ITD
L
EAE64 00 40 Azami Sağlık
EBOCE 00 40 özel .38
EBOC6 00 40 Winchester
EB1C0 00 40 Çifte
EB16A 00 40 Av Tüfeği
EAE7A 00 40 Ölümden dönüşte sağlık
EB1EA 00 40 Kolt
W
Q



Mortal Kombat 3

Aşağıdaki hileleri bir deneyin bakalım.

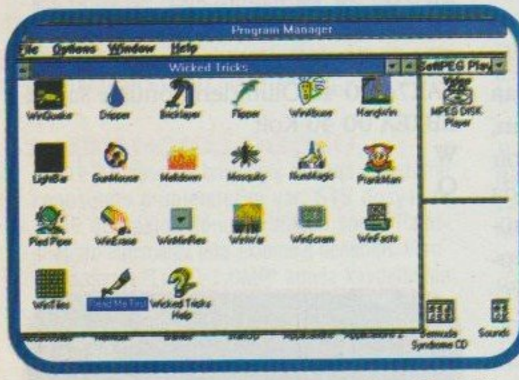
MK3 0666 Duman olanaklı
MK3 1995 Hayalet Savaşçılar
MK3 8000 Turbo Modu
MK3 9966 Ayna Modu
MK3 8888 Büyük Oyuncular
MK3 1111 Küçük Oyuncular
MK3 1000000 Shao ve Monti Olanaklı (iki oyuncu)
MK3 4862222 Ölüm Bloku
MK3 603015 Yavaş Mod
MK3 0831 Gölge Karakterler

CD-ROM

Bu ayki bir CD-ROM'umumuz, Windows ortamında eğlendirici ve ilginç programlar peşinde koşanları mutlu edecek.

HAKAN KANTAŞ

Wicked Tricks and Other Stupid Stuff



Wicked Tricks'te tam ondokuz adet Visual Basic ile yazılmış, basit ve tuhaf programlar yer alıyor.

Ülkemizde yeterince tanınmayan Abacus yayınevi CD-ROM'lardan çok, kitaplarıyla tanınır. PC Intern, PC Video, Win 95 Rx ve Photo CD, şirketin en ünlü kitaplarından birkaçı. Sizlere geçtiğimiz aylarda tanıttığım ve bu ay da kitap sayfalarımızda, en son baskısını incelediğim PC Intern, bu şirketin adının bu kadar duyulmasını sağlayan çok kaliteli bir ürün.

Bugüne dek birkaç milyon baskı yapan PC Intern'den aldığı kuvvetle CD-ROM alanına da el atan Abacus, bu alandaki ilk ürünlerinden birini, Wicket Tricks'i geçtiğimiz günlerde satışa sundu.

PC Intern gibi kaliteli ürünler hazırlayan bir şirketin, CD-ROM'larda da aynı başarıyı sağlayacağından emin olarak ürünü hemen incelemeye başladım. Ancak daha ürünün kurulumunu tamamlayıp, bir, iki program çalıştırdığımda bile karşımda öyle pek de umduğum gibi bir CD olmadığını üzülerek gördüm. CD'ye, her düzeydeki kullanıcının ilgisini çekmeyi amaçlayan tuhaf ve eğlenceli yazılımlar konmayı amaçlamışlar. Ancak yazılımların kaliteli ve içerikleri oldukça zayıf. After Dark'ın en eski sürümlerinde bile çok daha ilginç ve kaliteli örnekler yer alıyordu.

Windows 3.1 ya da Windows 95 için garip ve eğlendirici programlar olan Wicked Tricks, maalesef beklenen performansı sergileyemiyor.

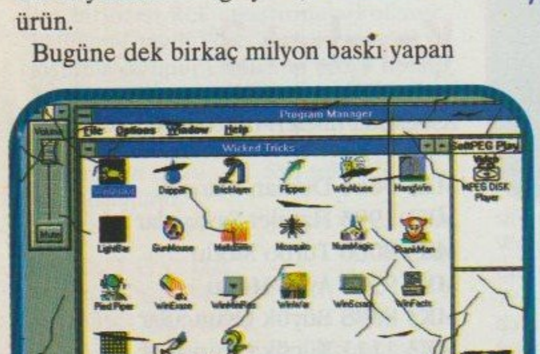
CD'deki programlar, After Dark adlı ekran koruyucu programda yer alan yazılımların çok basit kopyalarından ibaret. Bunlar arasında ekranı deprem oluyormuş gibi sarsan WinQuake, ekranda mermi delikleri bırakan Gunmouse ve ekranı tersine çeviren Flipper gibi programlar yer alıyor. Ancak hepsi de oldukça basit birer örnekten ibaret. Abacus gibi profesyonel bir şirketten, içi çok daha yüksek kalitede, çok daha fazla sayıda programla dolu bir CD beklerdim.

Bu arada çok önemli bir konuyu belirtmeden geçemeyeceğim. Yukarıda bahsettiğim programların tümü, hem Windows 3.x'te, hem de Windows 95'te çalışıyor. Bununla birlikte yazılımların sayısı ve türleri her iki sistem için de aynı.

Bununla birlikte CD'yi bilgisayarla yeni tanışmış kişilere ya da küçük yaştaki PC kullanıcılarına önerebilirim. Tecrübeli ve yarı-profesyonel olduğunu düşünen kişilere, After Dark türü ürünlere göz atmalarını önerebilirim.

Wicked Tricks and Other Stupid Stuff adlı CD'yi, Abacus'ten temin edebilirsiniz.

***Abacus:** 00-616 - 698 - 0330 (ABD)*

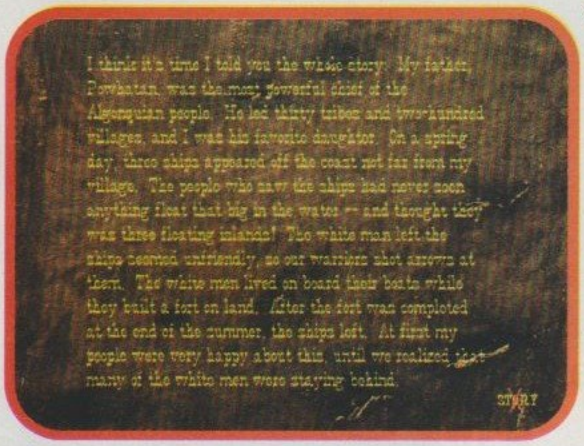


İşte bu tuhaf programlardan bir örnek: ekranı, deprem varmışçasına sallayan WinQuake.



Flipper adlı program ise en tuhaf olanlarından biri. Ekran ters döndüğünde bile tüm işlevleri aynen devam ediyor.

Pocahontas



CD'de, tümüyle seslendirilmiş gerçek Pocahontas hikayesi de yer alıyor.

Geçtiğimiz aylarda çizgi film olarak sinemalarda gösterime giren Pocahontas'ı, eğer çocuğunuz varsa ya da iyi bir sinema izleyicisiyseniz, oldukça iyi biliyorsunuz demektir. Bununla birlikte, eğer benim gibi zaman problemi nedeniyle sinema ile artık bağlarınız kopmuşsa, Pocahontas, sizin için yabancı bir kelimeden başka birşey ifade etmiyor olabilir.

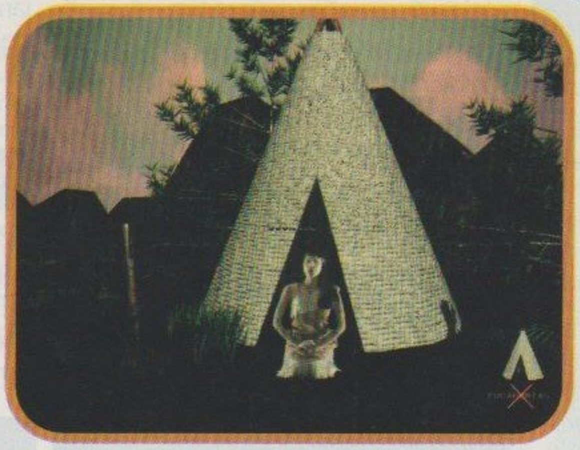
Ancak ne kadar ilgisiz olursanız olun, televizyonda ya da gazetelerde, bu kelimenin fazlaca geçiyor olması, konu hakkında az da olsa bilgi sahibi olmanızı sağlamış olmalı. Hangi yaş, kültür veya cinsiyet sınıfına girerseniz girin, bu yazıyı okuduğunuza göre, Pocahontas'la ilgileniyorsunuz demektir. Peki öyleyse şimdi ürünümüzü incelemeye geçelim.

Pocahontas CD'sinde, tümüyle sesli olarak okunan, gerçek Pocahontas hikayesi de yer almakta.

Bu ürünü, bir oyun olduğunu düşünerek incelemeye almıştım. Ancak kısa bir incelemeden sonra Pocahontas'ın oyun sayfalarımızda yer alamayacağını gördüm ve bu sayfalara almaya karar verdim. Pocahontas, tek bir CD'den meydana gelen, oyun ile hikaye karışımı ve özellikle çocuklara hitap edecek bir yapı sergileyen kaliteli bir ürün olarak çıkıyor karşımıza. CD'de, çalıştırılabilir iki adet dosya bulunuyor.

Bunlardan birincisi olan Book, gerçek Pocahontas hikayesini içeriyor.

Yazılımı çalıştırdığınız zaman, (elbette İngilizce olarak), hikayenin birkaç paragrafı ekrana geliyor ve eğer bilgisayarınızda bir ses kartınız varsa bir bayan tarafından sesli olarak okunuyor. O sayfadaki okuma sona erdiğinde ekrana bir başka sayfa daha geliyor ve okuma işlemi devam ediyor. Taa ki siz bu işlemi kesene ya da hikaye sona erene kadar.



Ürünün Game, yani oyun bölümü, içinde video görüntülerin de yer aldığı etkileşimli bir yapı sergilemekte.

CD'deki Game ise bildiğimiz oyunlardan daha çok, eğitim ve eğlence amaçlı ilginç bir karışım türü sergiliyor.

Oyuna, bir köprüden geçip, birkaç çadırdan meydana gelen bir köye girerek başlıyoruz.

Gerek bu başlangıç aşamasında ve gerekse oyunun diğer bölümlerinde karşımızda sık sık kızılderili oldukça genç bir bayan çıkıyor ve o anki konumumuz hakkında bazı bilgiler veriyor, yorumlar yapıyor.

Pek fazla geniş bir alan olmamakla birlikte yeterli sayılabilecek bir gezi alanı sunuyor Pocahontas. Mevcut alan içinde sürekli dolaşmak yerine, zaman zaman karşımıza çıkan testlerle uğraşmak, oyunu olduğundan daha geniş, daha kaliteli gösteriyor.

Bu ürün de yukarıdaki gibi çocuklara yönelik, eğitici ve eğlendirici nitelikte. Özellikle içindeki grafiklerin ve video görüntülerin kalitesi ürünün çocuklar tarafından daha çok beğenilmesini sağlayacak. Umarız bir gün Türkiye'de bu ve buna benzer eğlendirici ve aynı zamanda eğitici CD-ROM ürünleri yaygınlaşır.

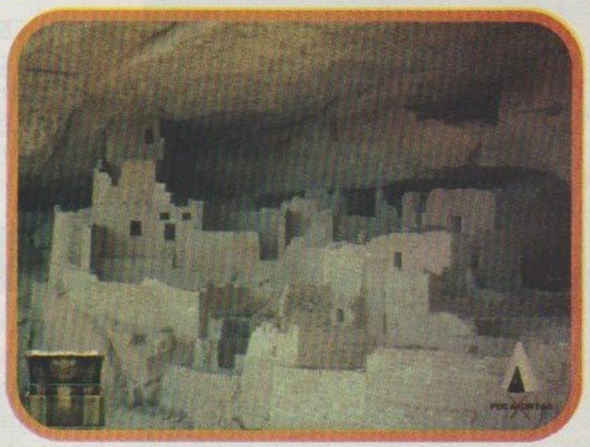
Buna karşılık bu video görüntülerin sağlıklı görüntülenebilmesi, yani ürünü kullanan kişinin üründen bıkmaması için de hızlı bir sisteme ya da geniş bir belleğe ihtiyaç duyuyor.

Pocahontas adlı CD'yi Nokta Dış Ticaret'ten temin edebilirsiniz.

***Nokta Dış Ticaret:** 0-312-427 75 22*

Yukarıdaki CD'ler hakkında daha ayrıntılı bilgiler edinebileceğiniz, herkesin kullanımına açık ve tamamiyle ÜCRETSİZ olan PETA BBS, 365 gün, 24 saat hizmet vermektedir.

***PETA BBS:** 0-216 - 376 33 77*



Oyun içinde zaman zaman çeşitli araştırmalar yapmak ve ekranın sağ alt köşesindeki sandığı doldurmak zorunda kalıyoruz.

TOP 10 CD-ROM

HAKAN KANTAŞ

Son ayların en çok ilgi gören CD-ROM'larından ilk onu karşınızda. Bazılarına aşinasınız, ama yeni olanlara göz atmadan sayfaları çevirmeyin!..

1996 Auto Registry Imports



İthal, ancak özellikle Alman otomobillerine, sadece Japonlar'ın değil, Amerikalılar'ın da bu kadar fazla ilgi göstermesi çok tuhaf doğrusu. Şöyle biraz çevrelerine baksalar en lüks Mercedes'e taş çıkaracak Chrysler'lerden, GM'lerden geçilmediğini görecekler.

Garden Dsigner

Henüz CD-ROM sayfalarımıza incelemediğim halde Garden Designer'ın listemize girebilecek kadar ilgi görmesi, ürünün çok kaliteli olduğunun bir göstergesi. Durum böyle olunca bana düşen de ürünü en kısa zamanda incelemek.mek.

Grolier 96 Encyclopedia

CD-ROM'da, Türkçe ansiklopedi çıkana dek popülerliğini sürdürme niyetinde olan Grolier, kağıda basılı adaşlarından çok daha büyük avantajlara sahip. Bunların başında da video görüntüler ve sesler geliyor.

Art History

Gerek fiyatı ve gerek içeriğiyle büyük ilgi toplayan bir diğer CD de Art History, Türkçe adıyla Sanat Tarihi. CD'nin çok satıldığına bakılırsa, sanatçılar arasında CD-ROM sürücüye sahip bilgisayar sahibi kişi sayısı oldukça fazla gibi.

Urotsukidoji

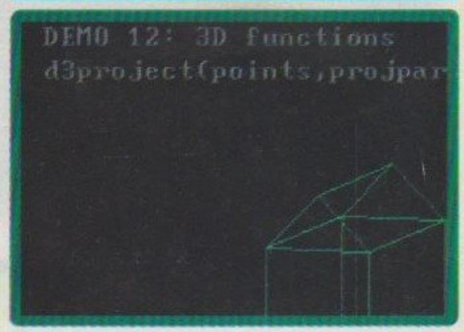


İki adet CD'den oluşan ve toplam uzunluğu 1.5 saati bulan bu çizgi film sadece 18 yaşından büyükler için. İçinde çok açık sahneler olmamakla birlikte bazı ilginç ilişki türlerine ufaktan da olsa değiniliyor

Learn To Speak English

Yabancı dil eğitimi amacıyla satılan CD'ler arasında son ayların en popüler ürünü olan Learn To Speak English'in, aynı ismi taşıyan tam 6 benzeri bulunuyor. Hangisinin gerçekten işe yaradığını tespit edebilmek de sahte parayı gerçeğinden ayırt edebilmek kadar zor.

C/C++ & Visual Basic Source Code



C ve C++ ya da Visual Basic programcıları için vazgeçilmez kaynaklardan biri de CD-ROM'lar. İçlerinde yer alan binlerce örnek kod çok daha iyi programcılar olmamızı sağlıyor.

1996 Auto Registry Domestics

Fiyatları sebebiyle çok fazla talep olmayan Amerikan otomobiller hakkında bilgi sahibi olabilmek oldukça zor. Ancak elinizin altında böyle bir kaynak olduktan sonra işiniz kolaylaşıyor.

Linux Developers Source

Tam altı CD'den oluşan, yeni sürümüyle tekrar bir numaraya yerleşen Linux, sadece ülkemizde değil, tüm dünyada inanılmaz ölçüde ilgi görüyor. O kadar ki, Unix ve DOS gibi tescilli işletim sistemlerinden sonra, en yaygın işletim sistemi Linux.

World Ward 2

Savaş, hemen hiç kimse tarafından istenmemesine rağmen, dünyanın hiçbir kıtasında eksik olmuyor. ABD gibi ülkelerin, daha fazla para ve güç kazanabilmek amacıyla bu savaşları körükledikleri gözden kaçmayan acı bir gerçek.

Yukarıdaki liste Barka (Tel: 0-212 - 234 00 26) ve Romantic'ten (Tel: 0-212 . 288 29 16) derlenerek elde edilmiştir.